

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-312794

(P2005-312794A)

(43) 公開日 平成17年11月10日(2005. 11. 10)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 516E

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号 特願2004-136378 (P2004-136378)
 (22) 出願日 平成16年4月30日 (2004. 4. 30)

(71) 出願人 598098526
 アルゼ株式会社
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (74) 代理人 100116872
 弁理士 藤田 和子
 (72) 発明者 岡田 和生
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (72) 発明者 桑名 祐行
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (72) 発明者 奥山 史朗
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (72) 発明者 八木 正史
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (72) 発明者 堀口 秀夫
 東京都江東区有明3丁目1番地25

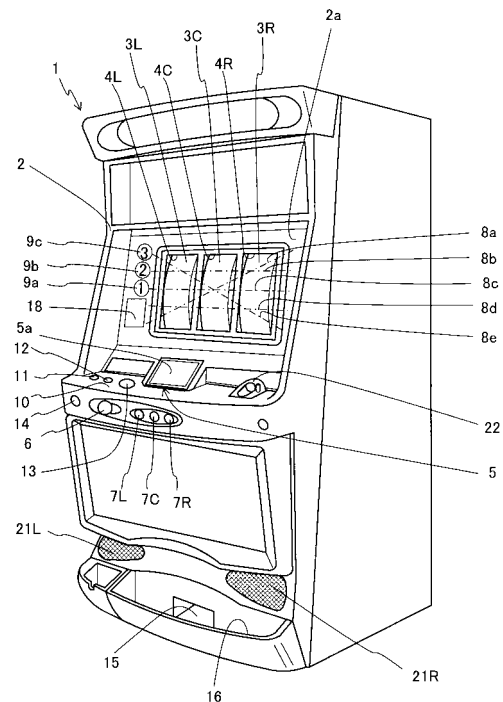
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 面白みのある遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機1は、特定の条件が成立すると（例えば、“赤7”が有効ラインに3つ並んで表示され、BBの入賞が成立すると）、記憶手段に記憶された、第二のテーブル又は第三のテーブルのうち、何れかのテーブルを決定するテーブル決定手段（例えば、CPU31）を有し、当選役決定手段は、テーブル決定手段により決定されたテーブルに基づいて当選役を決定する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄を表示する図柄表示手段と、

遊技者による操作に基づいて、単位遊技の開始を指令する信号を出力する遊技開始指令手段と、

前記遊技開始指令手段により出力された信号と所定のテーブルとに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、

前記遊技開始指令手段により出力された信号に基づいて、前記図柄表示手段により表示される図柄の変動を行う図柄変動手段と、

遊技者による操作に基づいて、図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する信号を出力する停止指令手段と、 10

前記当選役決定手段により決定された当選役と前記停止指令手段により出力された信号とに基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動を停止制御する停止制御手段と、を備え、

当選役として再遊技が決定される確率が夫々異なる、第一のテーブル、第二のテーブル、及び第三のテーブルを記憶する記憶手段と、

特定の条件が成立すると、前記記憶手段に記憶された、第二のテーブル又は第三のテーブルのうち、何れかのテーブルを決定するテーブル決定手段と、を有し、

前記当選役決定手段は、前記テーブル決定手段により決定されたテーブルに基づいて当選役を決定することを特徴とする遊技機。 20

【請求項 2】

前記記憶手段に記憶された、前記第二のテーブルは、当選役として再遊技が決定される確率が、前記第一のテーブルよりも高く、前記第三のテーブルよりも低いことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

30

例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン、いわゆるパチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を表示する機械的回転リールを複数配列して構成した変動表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示する電気的変動表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させる。このとき、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合にコイン、メダル等の遊技媒体を払出すことで遊技者に利益を付与するものである。

【0003】

現在主流の機種は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、所定の入賞役の入賞が成立したときは、1 回のコインの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態となる。このような入賞役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームが所定回数行える入賞役（「ビッグボーナス」と称し、以下「BB」と略記する）と、遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技を所定ゲーム数行える入賞役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「RB」と略記する）がある。 40

【0004】

また、現在主流の機種においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並び、コイン、メダル等が払出される入賞が成立するには、内部的な抽選処理（以下、「内部抽選」という）により入賞役に当選（以下、「内部当選」という）し、且つその内部当選した入賞役（以下、「内部当選役」という）の入 50

賞成立を示す図柄の組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作のタイミングに熟練した技術が要求される（「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い）遊技機が現在の主流である（例えば、特許文献１参照。）。

【特許文献１】特公平３－７２３１３号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

しかしながら、上記のような遊技機では、別の観点からのアプローチにより、面白みのある遊技機が望まれている。 10

【０００６】

本発明の目的は、面白みのある遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

以上のような目的を達成するために、本発明は、以下のようなものを提供する。

【０００８】

（１） 複数の図柄を表示する図柄表示手段と、遊技者による操作に基づいて、単位遊技の開始を指令する信号を出力する遊技開始指令手段と、前記遊技開始指令手段により出力された信号と所定のテーブルとに基づいて、当選役を決定する当選役決定手段と、前記遊技開始指令手段により出力された信号に基づいて、前記図柄表示手段により表示される図柄の変動を行う図柄変動手段と、遊技者による操作に基づいて、図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する信号を出力する停止指令手段と、前記当選役決定手段により決定された当選役と前記停止指令手段により出力された信号とに基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動を停止制御する停止制御手段と、を備え、当選役として再遊技が決定される確率が夫々異なる、第一のテーブル、第二のテーブル、及び第三のテーブルを記憶する記憶手段と、特定の条件が成立すると、前記記憶手段に記憶された、第二のテーブル又は第三のテーブルのうち、何れかのテーブルを決定するテーブル決定手段と、を有し、前記当選役決定手段は、前記テーブル決定手段により決定されたテーブルに基づいて当選役を決定することを特徴とする遊技機。 20 30

【０００９】

（１）の遊技機によれば、当選役として再遊技が決定される確率が夫々異なる、第一のテーブル、第二のテーブル、及び第三のテーブルを記憶する記憶手段と、特定の条件が成立すると、前記記憶手段に記憶された、第二のテーブル又は第三のテーブルのうち、何れかのテーブルを決定するテーブル決定手段と、を有し、当選役決定手段は、テーブル決定手段により決定されたテーブルに基づいて当選役を決定するので、決定されたテーブルに基づいて、当選役として再遊技が決定される確率を夫々異ならせるようにすることができる。

【００１０】

例えば、当選役として再遊技が決定される確率が相対的に高いテーブルを決定すると、遊技価値を投入することなく遊技を行うことができる機会を増加させることができる。また、当選役として再遊技が決定される確率が相対的に低いテーブルを決定すると、遊技価値を投入することなく遊技を行うことができる機会を減少させることができる。遊技価値を投入することなく遊技を行うことができる機会が増加すれば、遊技者は、遊技に投入する遊技価値を減少させることができ、付与された遊技価値を減少させないで遊技を行うことができるようになる。従って、出玉率（即ち、遊技に投入された遊技価値に対して遊技者に付与される遊技価値の比率）が相対的に高い状態と、相対的に低い状態とを設けることができ、出玉率の波を作り出すことができる。 40

【００１１】

また、特定の条件が成立すると、当選役として再遊技が決定される確率が夫々異なる、 50

第二のテーブル又は第三のテーブルのうち、何れかのテーブルを決定するので、特定の条件が成立したとき、遊技者は、何れのテーブルが決定されるのかを楽しみにすることができる。

【0012】

(2) 前記記憶手段に記憶された、前記第二のテーブルは、当選役として再遊技が決定される確率が、前記第一のテーブルよりも高く、前記第三のテーブルよりも低いことを特徴とする(1)記載の遊技機。

【0013】

(2)の遊技機によれば、第二のテーブルは、当選役として再遊技が決定される確率が、第一のテーブルよりも高く、第三のテーブルよりも低いので、当選役として再遊技が決定される確率が、第一のテーブルよりも第二のテーブルの方を高くすることができ、第二のテーブルよりも第三のテーブルの方を高くすることができる。

10

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、これまでにない新規な遊技を提供できるとともに、遊技の面白みが増す。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

図1は、本発明の一実施例の遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機1は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

20

【0016】

遊技機1の全体を形成しているキャビネット2の正面には、略垂直面としてのパネル表示部2aが形成され、その中央には縦長矩形の表示窓4L、4C、4Rが設けられる。表示窓4L、4C、4Rには、入賞ラインとして水平方向にトップライン8b、センターライン8c及びボトムライン8d、斜め方向にクロスアップライン8a及びクロスダウンライン8eが設けられている。これらの入賞ラインは、後述の1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13を操作すること、或いはメダル投入口22にメダルを投入することにより、それぞれ1本、3本、5本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後で説明するBETランプ9a、9b、9cの点灯で表示される。

30

【0017】

ここで、入賞ライン8a~8eは、役の入賞の成否に関わる。具体的には、所定の役(例えば、後述の「上チリの小役」)に対応する一の図柄(例えば、後述の“上チリ(図柄96)”)がセンターライン8cに対応する所定の位置(例えば、後述のBET数が“3”であれば左の表示窓4L内の中段の位置)に停止表示されること、又は所定の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がいずれかの有効ラインに対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役が入賞することとなる。

【0018】

キャビネット2の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた3個のリール3L、3C、3Rが回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リールの図柄は表示窓4L、4C、4Rを透して観察できるようになっている。各リールは、定速回転(例えば80回転/分)で回転する。

40

【0019】

表示窓4L、4C、4Rの左側には、1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、情報表示部18が設けられる。1-BETランプ9a、2-BETランプ9b及び最大BETランプ9cは、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数(以下「BET数」という)に応じて点灯する。

【0020】

50

1 - B E Tランプ 9 a は、B E T 数が “ 1 ” で 1 本の入賞ラインが有効化されたとき（1 本の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。2 - B E Tランプ 9 b は、B E T 数が “ 2 ” で 3 本の入賞ラインが有効化されたとき（3 本の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。最大 B E Tランプ 9 c は、B E T 数が “ 3 ” で全て（5 本）の入賞ラインが有効化されたとき（全て（5 本）の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。情報表示部 1 8 は、7 セグメント L E D から成り、貯留（クレジット）されているメダルの枚数、入賞時のメダルの払出枚数などを表示する。

【 0 0 2 1 】

表示窓 4 L , 4 C , 4 R の下方には水平面の台座部 1 0 が形成され、その台座部 1 0 と表示窓 4 L , 4 C , 4 R との間には液晶表示装置 5 が設けられている。この液晶表示装置 5 の表示画面 5 a には、遊技に関連する情報、例えば、後述のビッグボーナス或いはチャレンジタイムに内部当選したこと、持ち越していることなどを内容とする情報などが表示される。液晶表示装置 5 の右側にはメダル投入口 2 2 が設けられ、液晶表示装置 5 の左側には、1 - B E Tスイッチ 1 1、2 - B E Tスイッチ 1 2、及び最大 B E Tスイッチ 1 3 が設けられる。

10

【 0 0 2 2 】

1 - B E Tスイッチ 1 1 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 1 枚がゲームに賭けられ、2 - B E Tスイッチ 1 2 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 2 枚がゲームに賭けられ、最大 B E Tスイッチ 1 3 は、1 回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらの B E Tスイッチ 1 1 , 1 2 , 1 3 を操作することで、前述のとおり、所定の入賞ラインが有効化される。

20

【 0 0 2 3 】

台座部 1 0 の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット / 払出しを押しボタン操作で切り換える C / Pスイッチ 1 4 が設けられている。この C / Pスイッチ 1 4 の切り換えにより、正面下部のメダル払出口 1 5 からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部 1 6 に溜められる。C / Pスイッチ 1 4 の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、表示窓 4 L , 4 C , 4 R 内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー 6 が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【 0 0 2 4 】

台座部 1 0 の前面部中央で、液晶表示装置 5 の下方位置には、3 個のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転をそれぞれ停止させるための 3 個の停止ボタン（停止操作手段）7 L , 7 C , 7 R が設けられている。メダル受け部 1 6 の上方の左右には、スピーカ 2 1 L , 2 1 R が設けられている。なお、実施例では、一のゲーム（単位遊技）は、基本的にスタートレバー 6 が操作されることにより開始し、全てのリール 3 L , 3 C , 3 R が停止したときに終了する。

30

【 0 0 2 5 】

ここで、実施例では、基本的に一又は複数のリールについて、後述のチャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中における滑りコマ数の最大値（最大滑り表示数）を “ 1 ” に設定している。また、チャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中以外の遊技状態中における滑りコマ数の最大値を “ 4 ” に設定している。「滑りコマ数」は、基本的に、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作されてから（操作を検出してから）、リール 3 L , 3 C , 3 R を停止させるまでの間に表示させる図柄の数である。また、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作された後、対応するリール 3 L , 3 C , 3 R が停止するまでの間に移動した図柄の数（図柄の移動量）である。具体的には、滑りコマ数は、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作された後、対応するリール 3 L , 3 C , 3 R が停止するまでの間に図柄中央がセンターライン 8 c などの所定の入賞ラインを横切った図柄の数と一致する。

40

【 0 0 2 6 】

また、後述のチャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中において停

50

止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作されたあと、所定時間（例えば、75ms）以内に一又は複数のリール 3 L , 3 C , 3 R を停止制御する。また、チャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中以外の遊技状態中において所定時間（例えば、190ms）以内に一又は複数のリール 3 L , 3 C , 3 R を停止制御する。すなわち、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作された後、リール 3 L , 3 C , 3 R が停止するまでの最大時間が異なる遊技状態を複数種類設けるようにすることもできる。

【 0 0 2 7 】

また、本実施例では、全てのリールが回転しているときに行われるリールの停止操作（停止ボタンの操作）を「第 1 停止操作」、「第 1 停止操作」の後に行われる停止操作を「第 2 停止操作」、「第 2 停止操作」の後に行われる停止操作を「第 3 停止操作」という。 10

【 0 0 2 8 】

図 2 は、各リール 3 L , 3 C , 3 R に表わされた複数種類の図柄が 2 1 個配列された図柄列を示している。各図柄には“ 0 0 ”～“ 2 0 ”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明する ROM 3 2（図 1 1）に格納（記憶）されている。各リール 3 L , 3 C , 3 R 上には、“白 7（図柄 9 1）”、“赤 7（図柄 9 2）”、“ベル（図柄 9 3）”、“スイカ（図柄 9 4）”、“Replay（図柄 9 5）”、“上チリ（図柄 9 6）”及び“下チリ（図柄 9 7）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、図柄列が図 2 の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【 0 0 2 9 】

ここで、実施例の役には、B B、チャレンジタイム（以下「C T」と略記する）、R B、シングルボーナス（以下「S B」と略記する）、シングルチャレンジタイム（以下「S C T」と略記する）、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役、下チリの小役、及び J A C の小役が設けられている。 20

【 0 0 3 0 】

R B は、第 1 種特別役物である。B B は、第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置である。後述のチャレンジゲームは、第 2 種特別役物である。S C T は、第 2 種特別役物の作動の条件である。C T は、第 2 種特別役物に係る役物連続作動装置である。S B は、普通役物である。

【 0 0 3 1 】

図 3 は、各遊技状態の発生条件、移行条件、及び移行条件が充足された場合の移行先の遊技状態を示す。各遊技状態の遊技性（例えば、後述の停止用当選役に応じたリール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御の態様など）については、後で図 6 ～図 1 0 を参照して説明する。 30

【 0 0 3 2 】

実施例の遊技状態には、基本的に、一般遊技状態、B B 遊技状態、チャレンジタイム遊技状態（以下「C T 遊技状態」と略記する）、R B 遊技状態、シングルチャレンジゲーム状態（以下「S C G 状態」と略記する）、B B 持越状態、チャレンジタイム持越状態（以下「C T 持越状態」と略記する）、R B 持越状態、及びシングルボーナス遊技状態（以下「S B 遊技状態」と略記する）がある。B B 持越状態、C T 持越状態、及び R B 持越状態を、以下「持越状態」という。また、この持越状態中において持ち越された役を、以下「持越役」という。 40

【 0 0 3 3 】

一般遊技状態は、基本的に、出玉率（遊技に賭けられた単位遊技価値に対して遊技者に付与される遊技価値）の期待値が“ 1 ”よりも小さい遊技状態である。また、後述の持越役がない遊技状態であり、他の遊技状態と比べて遊技者にとって最も不利な遊技状態である。

【 0 0 3 4 】

B B 遊技状態は、B B 一般遊技状態及び R B 遊技状態により構成される遊技状態である。また、B B 遊技状態は、基本的に、「第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。 50

【 0 0 3 5 】

C T 遊技状態は、C T 一般遊技状態及びチャレンジゲーム状態（以下「C G 状態」と略記する）により構成される遊技状態である。C G 状態中及びS C G 状態中のゲームを、以下「チャレンジゲーム」という。また、C T 遊技状態は、基本的に、「第2種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【 0 0 3 6 】

S C G 状態及びC G 状態は、基本的に、「第2種特別役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【 0 0 3 7 】

R B 遊技状態は、基本的に、「第1種特別役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。 10

【 0 0 3 8 】

C G 状態中及びS C G 状態中における遊技性は、基本的に似ているが、C G 状態がC T 一般遊技状態中に開始（発生）されるのに対し、S C G 状態は、一般遊技状態中に開始されるなどの違いがある。

【 0 0 3 9 】

B B 持越状態は、B B の入賞が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である。

【 0 0 4 0 】

C T 持越状態は、C T の入賞が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である 20

【 0 0 4 1 】

R B 持越状態は、R B の入賞が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である。

【 0 0 4 2 】

ここで、後述のように、B B 一般遊技状態中において特定の移行条件が充足することにより、R B が入賞することなく（“赤7 - 赤7 - 白7”が有効ラインに沿って並んで停止表示されず）R B 遊技状態が発生（R B 遊技状態に移行）する。また、B B 遊技状態（B B 一般遊技状態及びB B 遊技状態中におけるR B 遊技状態）中においてR B が内部当選した場合は、B B 遊技状態中の一又は複数のゲームにわたりR B 持越状態（B B 中R B 持越状態）を発生させ、R B が入賞した場合には、R B 持越状態（B B 中R B 持越状態）からB B 遊技状態中におけるR B 遊技状態に移行させる。 30

【 0 0 4 3 】

また、B B 遊技状態中においてR B が内部当選した場合、又はR B 持越状態中にR B が入賞せず、特定の移行条件が成立した場合にも、現在の遊技状態（例えば、B B 中R B 遊技状態）からB B 遊技状態中におけるR B 遊技状態に移行させることもできる。しかし、R B 持越状態（B B 中R B 持越状態）中にB B 遊技状態の終了条件が成立した場合には、R B 持越状態（B B 中R B 持越状態）から一般遊技状態に移行させるようにしている。他方、一般遊技状態中においてR B に内部当選することにより、R B 持越状態へ移行し、R B の持ち越しが行われる。 40

【 0 0 4 4 】

S B 遊技状態は、基本的に、「普通役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【 0 0 4 5 】

図3に示すように、B B 遊技状態の発生条件は、B B の入賞である。獲得枚数（例えば、いわゆる「純増枚数」或いは「払出枚数」）が所定枚数（例えば、361枚）以上となることにより遊技状態の移行条件が成立（充足）し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

【 0 0 4 6 】

C T 遊技状態の発生条件は、後述のC T の入賞である。ここで、そのC T に内部当選し 50

た場合に、抽選によりＣＴ１又はＣＴ２のいずれかに振り分けられる。獲得枚数が所定枚数（例えば、２５４枚）以上となること、ＲＢに内部当選すること、後述のＳＢに内部当選することという条件のうちのいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

【００４７】

一般遊技状態中におけるＲＢ遊技状態の発生条件は、ＲＢの入賞である。所定回数（例えば、１２回）のゲームが終了すること、所定回数（例えば、８回）の入賞が実現することという条件のうちのいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

【００４８】

持越状態の発生条件は、ＢＢに内部当選すること、ＲＢに内部当選すること、ＳＣＧ及びＣＧ状態中においてＲＢに内部当選すること、ＣＴに内部当選すること、又はＢＢ遊技状態中においてＲＢに内部当選することのいずれかである。ＢＢ、ＲＢ、又はＣＴが入賞すること、ＢＢ遊技状態が終了すること、又はＢＢ遊技状態中においてＲＢ遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態がＢＢ遊技状態、ＲＢ遊技状態、ＣＴ遊技状態、又は一般遊技状態へ移行する。

【００４９】

ＳＣＧ状態の発生条件は、一般遊技状態中における後述のＳＣＴの入賞である。他には、ＣＧ状態中にＲＢ又はＳＢに内部当選した場合である。いずれの場合にも、所定回数（例えば、１回）のゲームが終了することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態、ＲＢ遊技状態、ＳＢ遊技状態、持越状態（ＲＢ持越状態）へ移行する。

【００５０】

ＳＢ遊技状態の発生条件は、後述のＳＢの入賞である。所定回数（例えば、１回）のゲームが終了することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

【００５１】

ＢＢ一般遊技状態の発生条件は、ＢＢが入賞すること、又はＢＢ遊技状態中においてＲＢ遊技状態が終了することである。ＢＢ遊技状態が終了すること、又はＢＢ遊技状態中におけるＲＢ遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又はＲＢ遊技状態へ移行する。

【００５２】

ＢＢ遊技状態中におけるＲＢ遊技状態の発生条件は、ＢＢ一般遊技状態中又はＢＢ遊技状態中におけるＲＢ遊技状態において特定の移行条件が成立すること、又はＢＢ一般遊技状態中若しくはＢＢ遊技状態におけるＲＢ遊技状態中にＲＢが入賞することである。所定回数（例えば、１２回）のゲームが終了すること、所定回数（例えば、８回）の入賞が実現すること、又はＢＢ遊技状態が終了することという条件のうちのいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態、ＢＢ遊技状態中におけるＲＢ遊技状態、又はＢＢ一般遊技状態へ移行する。

【００５３】

ＣＴ一般遊技状態の発生条件は、後述のＣＴが入賞すること、又はＣＴ遊技状態中においてＣＧ状態が終了することである。ＣＴ遊技状態が終了すること、又はＣＴ遊技状態中においてＣＧ状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又はＣＧ状態へ移行する。

【００５４】

また、ＣＴ一般遊技状態中にＲＢ又はＳＢに内部当選した場合には、一般遊技状態又は持越状態に遊技状態が移行する。ＣＧ状態中にＲＢに内部当選した場合には、その内部当選したゲームでチャレンジゲームが行われ、そのゲームでＲＢが入賞した場合にはＲＢ遊技状態に、入賞させることができなかった場合には持越状態に遊技状態を移行させる。ＣＧ状態中にＳＢに内部当選した場合には、その内部当選したゲームでチャレンジゲームが行われ、そのゲームでＳＢが入賞した場合にはＳＢ遊技状態に、入賞させることができなかった場合には一般遊技状態に遊技状態を移行させる。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 5 】

C G 状態の発生条件は、C T 一般遊技状態中において特定の移行条件が成立すること、又は S C T が入賞することである。C T 一般遊技状態では、S C T が入賞した場合に、S C T 状態ではなく、C G 状態が発生する。所定回数（例えば、1 回又は複数回）のゲームが終了することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又は C T 一般遊技状態へ移行する。

【 0 0 5 6 】

C T の入賞と所定の条件との成立を契機として開始される C T 1 中に発生する C G 状態を、以下「C T 1 中 C G 状態」という。また、C T の入賞と所定の条件との成立を契機として開始される C T 2 中に発生する C G 状態を、以下「C T 2 中 C G 状態」という。

10

【 0 0 5 7 】

図 4 及び図 5 を参照して、役と図柄組合せと払出枚数について説明する。

【 0 0 5 8 】

B B の入賞は、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7” が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

【 0 0 5 9 】

C T の入賞は、“白 7 - 白 7 - 白 7” が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

【 0 0 6 0 】

R B の入賞は、“赤 7 - 赤 7 - 白 7” が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

【 0 0 6 1 】

S B の入賞は、“ベル - ベル - Replay” が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

20

【 0 0 6 2 】

S C T の入賞は、“Replay - Replay - ベル” が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

【 0 0 6 3 】

リプレイ（再遊技）の入賞は、“Replay - Replay - Replay” が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。リプレイが入賞すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。すなわち、リプレイは、入賞することにより遊技価値の投入をすることによらずに遊技を行うことができる役である。

30

【 0 0 6 4 】

また、「スイカの小役」、「ベルの小役」、「上チリの小役」及び「下チリの小役」が入賞することとなる図柄の組合せは図示の通りである。

【 0 0 6 5 】

ここで、「上チリの小役」及び「下チリの小役」の入賞は、夫々“上チリ（図柄 9 6）”及び“下チリ（図柄 9 7）”が左の表示窓 4 L 内に停止表示した場合に実現する。また、この“上チリ”及び“下チリ”は、図 2 に示すように、左のリール 3 L 上に隣り合うように配置されている。

【 0 0 6 6 】

したがって、「上チリの小役」及び「下チリの小役」の入賞が重複して成立する場合がある（以下、この場合を「デカチリ小役」と称す）。この場合の払出枚数は、“9 枚”又は“15 枚”である。

40

【 0 0 6 7 】

J A C の小役の入賞は、R B 遊技状態中及び S B 遊技状態中において“ベル - Replay - ベル”が並ぶことにより実現する。

【 0 0 6 8 】

一般遊技状態又は持越状態では、基本的に、J A C の小役以外の役が入賞する場合がある。ただし、B B 持越状態中において S B、S C T、C T 及び R B が入賞する場合はない。また、C T 持越状態中において S B、S C T、B B 及び R B が入賞する場合はない。また、R B 持越状態中において S B、S C T、B B 及び C T が入賞する場合はない。また、

50

B B 遊技状態中における R B 持越状態 (B B 中 R B 持越状態) では、S B、S C T、B B、及び C T が入賞することはない。

【 0 0 6 9 】

C T 一般遊技状態では、B B、C T、R B、S B、及び J A C の小役以外の役が入賞する場合がある。

【 0 0 7 0 】

C G 状態では、B B、C T、及び J A C の小役以外の役が入賞する場合があり、S C G 状態では、J A C の小役以外の役が入賞する場合がある。図 4 では、S C G 状態中における役 B B、図柄組合せ “ 赤 7 - 赤 7 - 赤 7 ” 及び払出枚数 1 5 枚と、S C G 状態中における役 C T、図柄組合せ “ 白 7 - 白 7 - 白 7 ” 及び払出枚数 1 5 枚の図示を割愛している。

10

【 0 0 7 1 】

B B 一般遊技状態では、R B、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役、又は下チリの小役が入賞する場合がある。

【 0 0 7 2 】

一般遊技状態中における R B 遊技状態では、リプレイ、又は J A C の小役が入賞する場合があり、さらに B B 遊技状態中における R B 遊技状態では、R B、リプレイ、又は J A C の小役が入賞する場合がある。

【 0 0 7 3 】

S B 遊技状態では、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役及び下チリの小役以外の役が入賞する場合がある。

20

【 0 0 7 4 】

図 6 ~ 図 9 を参照して、確率抽選テーブルについて説明する。

【 0 0 7 5 】

図 6 (1) は、第一のテーブルに対応する一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。一般遊技状態では、J A C の小役以外の役のいずれにも内部当選する場合がある。

【 0 0 7 6 】

図 6 (2) は、C T 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。C T 遊技状態では、B B、C T、及び J A C の小役以外の役のいずれにも内部当選する場合がある。C T 一般遊技状態及び C G 状態のいずれの場合も図 6 (2) に示す確率抽選テーブルに基づいて内部当選役が決定されるが、停止用当選役の選択を異なる態様で行う (停止用当選役の決定を異なる情報 (抽選値) に基づいて行う) ようにしている。

30

【 0 0 7 7 】

図 7 (3) は、S C G 状態用確率抽選テーブルを示す。S C G 状態では、J A C の小役以外の役のいずれにも内部当選する場合がある。

【 0 0 7 8 】

図 7 (4) は、一般遊技状態中における R B 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。R B 遊技状態では、リプレイ、J A C の小役、又はハズレ (なし) のいずれかに内部当選する。

【 0 0 7 9 】

図 8 (5) と図 8 (6) は、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。B B 一般遊技状態では、R B、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、グループ役、又はハズレ (なし) のいずれかに内部当選する。B B 一般遊技状態中においては、内部当選役に拘らず R B 遊技状態へ移行するようにしてもよいが、B B 遊技状態中における R B 遊技状態に移行する条件として B B 中 R B 持越状態を経由して移行するものとすることもできる。

40

【 0 0 8 0 】

図 8 (5) は、第二のテーブルに対応する B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A を示す。B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A では、図 6 (1) の一般遊技状態用確率抽選テーブルよりも、リプレイに内部当選する確率が高くなっている。具体的には、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A でのリプレイ当選確率は “ 2246 / 16384 ” であり、一般遊技状態用確率抽選テーブルでのリプレイ当選確率は “ 2245 / 16384 ” である。

50

【 0 0 8 1 】

図 8 (6) は、第三のテーブルに対応する B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B を示す。B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B では、図 8 (5) の B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A よりも、リプレイに内部当選する確率が高くなっている。具体的には、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A でのリプレイ当選確率は “ 2246 / 16384 ” であり、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B でのリプレイ当選確率は “ 4490 / 16384 ” である。即ち、リプレイに内部当選する確率が約 2 倍になっている。

【 0 0 8 2 】

また、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B では、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A よりも、ハズレ (なし) に内部当選する確率が低くなっている。具体的には、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A でのハズレ当選確率は “ 9790 / 16384 ” であり、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B でのハズレ当選確率は “ 7546 / 16384 ” である。即ち、リプレイに内部当選する確率の差分 (“ 2244 / 16384 ”) だけ低くなっている。

【 0 0 8 3 】

また、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A と B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B とで、他の役に内部当選する確率は等しい。

【 0 0 8 4 】

このように、実施例の B B 一般遊技状態では、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブルを 2 種類設けるようにし、夫々のテーブルでリプレイに内部当選する確率を異なるようにした。これにより、リプレイに内部当選する確率が夫々で異なる 2 種類の B B 一般遊技状態を設けるようにすることができる。

【 0 0 8 5 】

また、B B 一般遊技状態では、一般遊技状態よりもリプレイに内部当選する確率を高くするので、B B 一般遊技状態では、メダルを投入せずに遊技を行うことができる機会が増し、メダルの消費を抑えつつ遊技を行うことができる。また、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A よりも B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B の方がリプレイに内部当選する確率を高くするので、B B 一般遊技状態でも特に B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B を使用する場合は、メダルを投入せずに遊技を行うことができる機会が増し、メダルの消費を抑えつつ遊技を行うことができる。

【 0 0 8 6 】

ここで、B B 一般遊技状態において、前述の B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A と B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B の何れかを使用するかは、B B が入賞したことを条件 (特定の条件に対応する) に抽選を行うことによって決定する。この抽選は、“ 0 ” ~ “ 127 ” の範囲から抽出した乱数値と振り分けテーブル (図示せず) に基づいて行う。抽出した乱数値が “ 0 ” ~ “ 111 ” の範囲である場合は B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A が決定され (確率 “ 112 / 128 ”) 、 “ 112 ” ~ “ 127 ” の範囲である場合は B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B が決定される (確率 “ 16 / 128 ”) 。

【 0 0 8 7 】

図 9 (7) は、持越状態用確率抽選テーブルを示す。持越状態では、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、グループ役、又はハズレ (なし) のいずれかに内部当選する。

【 0 0 8 8 】

図 9 (8) は、B B 遊技状態中における R B 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。B B 遊技状態中における R B 遊技状態では、R B、リプレイ、J A C の小役、又はハズレ (なし) のいずれかに内部当選する。また、B B 一般遊技状態であり、且つ B B 中 R B 持越状態においては、前述の図 8 (5) の B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A 又は図 8 (6) の B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B から R B を除いたテーブルを使用する。抽選確率は、役 R B の確率が “ 0 ” となるだけ (R B に内部当選する確率を 0 とし) で、他の役は同様の確率とする (ハズレの確率は変化させることもできる) 。B B 遊技状態中における R B 遊技状態であり、且つ B B 中 R B 持越状態においては、前述の図 9 (8) の B B 遊技状態中における R B 遊技状態用確率抽選テーブルから R B を除いたテーブル (内部当

10

20

30

40

50

選役として R B が選択されることのないテーブル)を使用する。抽選確率は、役 R B の確率が“0”になるだけで、他の役は同様の確率とする。

【0089】

図9(9)は、S B 遊技状態用確率抽選テーブルを示す。S B 遊技状態では、B B、C T、R B、S B、S C T、リプレイ、J A Cの小役、又はハズレ(なし)のいずれかに内部当選する。

【0090】

ここで、確率抽選テーブルは、複数段階(例えば、6段階)設けられた設定値(設定)毎に設けられているが、設定値毎の確率抽選テーブルを省略している。設定値は、基本的に遊技店側が設定(選択)する値であり、設定値に応じて遊技における遊技者の有利さの度合い(例えば、出玉率、役の内部当選確率など)が異なるようになっている。実施例では、設定値として“1”~“6”を設けるようにしている。B B、C T、R B、S B、S C Tなどの役のうちの少なくともいずれかの役に内部当選する確率が、少なくともいずれか“2つ”の設定値の間で異なるようにしている。また、全ての設定値で一の確率抽選テーブルを用いて内部当選役を決定し、後述の停止用当選役の決定に用いる停止用当選役選択テーブルを設定に応じて異ならせることもできる。

【0091】

図10を参照して、停止用当選役選択テーブルについて説明する。

【0092】

停止用当選役選択テーブルには、内部当選役、遊技状態毎に、各停止用当選役に当選となる抽選値が示されている。

【0093】

停止用当選役は、リール3 L, 3 C, 3 Rの停止制御に用いられる情報である。停止用当選役が決定された場合には、その役に対応する図柄又は図柄組合せの停止態様を表示窓4 L, 4 C, 4 R内に停止表示することを許容した状態でリール3 L, 3 C, 3 Rが停止制御される。また、停止用当選役以外の役に対応する図柄又は図柄組合せを許容しない状態で停止制御が行われる。

【0094】

抽選値は、抽出した乱数値から減算する値である。乱数値から抽選値を減算し、その減算した値が負である場合、その抽選値に対応する情報(停止用当選役)が選択される。乱数の抽出範囲は、“0”~“127”である。例えば、S C G状態中において内部当選役がリプレイの場合、抽出した乱数値が“30”のとき、初めに、この“30”から停止用当選役であるリプレイに対応する抽選値“20”を減算する。減算した値は、“10”である(正の値である)。次に、この“10”から停止用当選役である全ての小役に対応する抽選値“108”を減算する。減算した値は、負となる。したがって、停止用当選役として全ての小役が選択される。

【0095】

第1停止操作に対応するリールの最大滑りコマ数は“1”に設定され、第2停止操作及び第3停止操作に対応するリールの滑りコマ数(最大滑りコマ数)が、基本的に“0”に設定される。ただし、停止用当選役に小役が含まれない場合には、滑りコマ数(最大滑りコマ数)が、基本的に“1”に設定される。

【0096】

すなわち、停止用当選役として全ての小役が選択された場合には、全ての小役の入賞が許容されるが、その入賞の成否が遊技者による停止ボタンの操作タイミングに依存することとなる。同様に、停止用当選役にリプレイ以外の役が設定された場合でも、その役の入賞の成否は遊技者による停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rの操作タイミングに依存することとなる。

【0097】

内部当選役がB Bの場合には、一般遊技状態、及びS B遊技状態では、停止用当選役としてB Bが選択される。他方、S C G状態では、停止用当選役としてB B又は「B Bと全

10

20

30

40

50

ての小役」のいずれかが選択される。

【0098】

内部当選役がCTの場合には、一般遊技状態及びSB遊技状態では、停止用当選役としてCTが選択される。他方、SCG状態では、停止用当選役としてCT又は「CTと全ての小役」のいずれかが選択される。

【0099】

内部当選役がRBの場合には、一般遊技状態、BB一般遊技状態、及びSB遊技状態では、停止用当選役としてRBが選択される。他方、SCG状態では、停止用当選役としてRB又は「RBと全ての小役」のいずれかが選択される。また、RB遊技状態では、停止用当選役としてRB又はなし（ハズレ）が選択される。ここで、RB遊技状態においてRBに内部当選した場合には、RBが持ち越される。

10

【0100】

内部当選役がSBの場合には、一般遊技状態、及びSB遊技状態では、停止用当選役としてSBが選択される。他方、SCG状態では、停止用当選役としてSB又は「SBと全ての小役」のいずれかが選択される。

【0101】

内部当選役がSCTの場合には、SCG状態及びSB遊技状態以外の遊技状態では、停止用当選役としてSCTが選択される。他方、SCG状態及びSB遊技状態では、停止用当選役としてSCT又は全ての小役のいずれかが選択（所定の抽選によりSCG状態中においてSCTの入賞を許容するか否かの決定）される。

20

【0102】

ここで、一般遊技状態中においてSCTが入賞したゲームの次のゲームの遊技状態はSCG状態となるが、このSCG状態中においてSCTに内部当選し、停止用当選役としてSCTが選択された場合には、その次のゲームの遊技状態もSCG状態となる。すなわち、SCTの入賞を契機として、連続する複数のゲームの遊技状態がSCG状態となり、結果として擬似的な高確率CG状態が発生することとなる。

【0103】

ただし、この擬似的な高確率CG状態の継続条件は、停止用当選役としてSCTが選択されることであり、停止用当選役として全ての小役が選択されたゲームで擬似的な高確率CG状態が終了する。したがって、擬似的な高確率CG状態中に、停止用当選役としてリプレイが設定されなければ、滑りコマ数（最大滑りコマ数）が“0”となるような制御が行われることとなる。また、CG状態中においてもSCTに内部当選し、擬似的な高確率CG状態が発生する場合もあり、連続する複数のゲームの遊技状態がCG状態となる場合がある。

30

【0104】

内部当選役がリプレイの場合には、一般遊技状態、持越状態、CT一般遊技状態、BB一般遊技状態、RB遊技状態、及びSB遊技状態では、停止用当選役としてリプレイが選択される。他方、CT1中CG状態、CT2中CG状態、及びSCG状態では、停止用当選役としてリプレイ又は全ての小役のいずれかが選択（その選択確率は、各状態で異なるようにすることもできる）される。

40

【0105】

ここで、CT1中CG状態、CT2中CG状態、及びSCG状態中において使用される確率抽選テーブル（図6（2）、図7（3））は、リプレイに内部当選する確率が最も高くなるように構成されているが、そのリプレイに内部当選した場合に停止用当選役をリプレイ又は全ての小役に振り分けるようにしている。

【0106】

内部当選役がスイカの小役の場合には、一般遊技状態、持越状態、CT一般遊技状態、及びBB一般遊技状態では、停止用当選役としてスイカの小役が選択される。他方、CT1中CG状態、CT2中CG状態、及びSCG状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

50

【 0 1 0 7 】

内部当選役がベルの小役の場合には、一般遊技状態、持越状態、C T 一般遊技状態、及び B B 一般遊技状態では、停止用当選役としてベルの小役が選択される。他方、C T 1 中 C G 状態、C T 2 中 C G 状態、及び S C G 状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

【 0 1 0 8 】

内部当選役がグループ役の場合には、一般遊技状態、持越状態、C T 一般遊技状態、及び B B 一般遊技状態では、停止用当選役として上チリの小役、下チリ的小役、又はデカチリ的小役（上チリ的小役及び下チリ的小役）のいずれかが選択される。停止用当選役としてデカチリ的小役が選択される確率が最も高い。

10

【 0 1 0 9 】

また、内部当選役がグループ役の場合には、C T 1 中 C G 状態及び C T 2 中 C G 状態では、停止用当選役として上チリ的小役、下チリ的小役、デカチリ的小役、及び全ての小役のいずれかが選択される。C T 1 中 C G 状態では、停止用当選役としてデカチリ的小役（払出枚数は“ 1 5 枚 ”）が選択される確率が最も高く、C T 2 中 C G 状態では、停止用当選役として上チリ的小役（払出枚数は“ 2 枚 ”）が選択される確率が最も高い（各役を停止用当選役として選択する確率が異なる）。

【 0 1 1 0 】

ここで、C T 遊技状態の終了条件には、獲得枚数が所定枚数以上となることが含まれている。したがって、C T 1 に振り分けられた C T が入賞することを契機として発生する C T 遊技状態の継続ゲーム回数の期待値は、C T 2 に振り分けられた C T が入賞することを契機として発生する C T 遊技状態の継続ゲーム回数の期待値と比べて大きくなる。継続ゲーム回数の期待値が異なる複数の C T 遊技状態を発生可能に構成することにより、多彩な遊技性を実現することができる場合がある。

20

【 0 1 1 1 】

また、内部当選役がグループ役の場合には、S C G 状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

【 0 1 1 2 】

内部当選役が J A C の小役の場合には、R B 遊技状態、及び S B 遊技状態では、停止用当選役として J A C の小役が選択される。

30

【 0 1 1 3 】

内部当選役がなし（ハズレ）の場合には、一般遊技状態、C T 一般遊技状態、B B 一般遊技状態、R B 遊技状態、及び S B 遊技状態では、停止用当選役としてなし（ハズレ）が選択される。

【 0 1 1 4 】

また、内部当選役がなし（ハズレ）の場合には、持越状態では、停止用当選役として持越役として持越役が選択される。この持越役には、B B 中 R B 持越状態において持ち越された R B が含まれる。また、C T 1 中 C G 状態、C T 2 中 C G 状態、及び S C G 状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

【 0 1 1 5 】

また、停止用当選役選択テーブルは、設定値毎に設けられているものであるが、設定値毎の停止用当選役選択テーブルは省略している。実施例では、少なくともいずれかの内部当選役に対応する停止用当選役の選択確率が、少なくともいずれか“ 2 つ ”の設定値の間で異なるようにしている。また、全ての設定値で一の確率抽選テーブルを用いて内部当選役を決定し、停止用当選役の決定に用いる停止用当選役選択テーブルを設定に応じて異ならせることもできる。

40

【 0 1 1 6 】

ここで、本実施例において一のゲームに賭けた“ メダル 1 枚 ”当りに払出されるメダル枚数の期待値「 K 1 」について説明する。期待値「 K 1 」は、 $\{ (各役の払出枚数) \times (各役の内部当選役の当選確率) \times (各役の停止用当選役の当選確率) \}$ を B E T 数（“

50

3枚”とする)で除算することにより算出できる。ここで、リプレイは、その入賞が成立するとメダルを投入することなく次のゲームを行うことができるものであるが、メダルの払出しのない役と考えることができる。そこで、確率抽選テーブルに設定された内部当選する確率の分母において“16384”からリプレイの確率抽選値を減算して期待値「K1」を算出する。

【0117】

上記数式と、図4～図10に基づくテーブルに基づいて算出すると、例えば、一般遊技状態での一のゲームに賭けた“メダル1枚”当りに払出されるメダル枚数の期待値「K1」は、“0.78”となる。

【0118】

また、BB一般遊技状態での一のゲームに賭けた“メダル1枚”当りに払出されるメダル枚数の期待値「K1」は、前述の図8(5)のBB一般遊技状態用確率抽選テーブルAを使用する場合、“1.43”となる。また、前述の図8(6)のBB一般遊技状態用確率抽選テーブルBを使用する場合、“1.89”となる。従って、BB一般遊技状態では、BB一般遊技状態用確率抽選テーブルAを使用する場合よりもBB一般遊技状態用確率抽選テーブルBを使用する場合の方が一のゲームに賭けた“メダル1枚”当りに払出されるメダル枚数の期待値が高く、遊技者に有利な遊技を行わせることができる。

【0119】

尚、上述の期待値の算出では、ある役に当選したとき、停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作を行って、その役を成立させることができる確率(いわゆる引込み確率)を考慮しない期待値「K1」を算出したが、引込み確率を考慮して算出するようにしても良い。

【0120】

図11は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電気的に接続する周辺装置(アクチュエータ)と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置5、スピーカ21L, 21R、LED類101及びランプ類102を制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。

【0121】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32及びRAM33を含む。

【0122】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。尚、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、即ちCPU31の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路37は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0123】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作(スタート操作)する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル(図6～図9)、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止テーブル群、副制御回路72へ送信するための各種制御指令(コマンド)等が格納されている。副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路71から副制御回路72への一方向で通信が行われる。RAM33には、種々の情報が格納される。例えば、フラグ、遊技状態の情報等が格納される。

【0124】

図11の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、BETランプ(1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c)と、情報表示部18と、メダルを収納し、ホッパー

10

20

30

40

50

駆動回路 41 の命令により所定枚数のメダルを払い出すホッパー（払出しのための駆動部を含む）40 と、リール 3L, 3C, 3R を回転駆動するステッピングモータ 49L, 49C, 49R とがある。

【0125】

更に、ステッピングモータ 49L, 49C, 49R を駆動制御するモータ駆動回路 39、ホッパー 40 を駆動制御するホッパー駆動回路 41、BET ランプ 9a, 9b, 9c を駆動制御するランプ駆動回路 45、及び情報表示部 18 を駆動制御する表示部駆動回路 48 が CPU 31 の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれ CPU 31 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0126】

また、マイクロコンピュータ 30 が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ 6S、1-BET スイッチ 11、2-BET スイッチ 12、最大 BET スイッチ 13、C/P スイッチ 14、メダルセンサ 22S、リール停止信号回路 46、リール位置検出回路 50、払出完了信号回路 51 がある。

【0127】

スタートスイッチ 6S は、スタートレバー 6 の操作を検出する。メダルセンサ 22S は、メダル投入口 22 に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路 46 は、各停止ボタン 7L, 7C, 7R の操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路 50 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3L, 3C, 3R の位置を検出するための信号を CPU 31 へ供給する。払出完了信号回路 51 は、メダル検出部 40S の計数值（ホッパー 40 から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【0128】

図 11 の回路において、乱数発生器 36 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 37 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び ROM 32 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、当選役が決定される。

【0129】

リール 3L, 3C, 3R の回転が開始された後、ステッピングモータ 49L, 49C, 49R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数值は RAM 33 の所定エリアに書き込まれる。リール 3L, 3C, 3R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 50 を介して CPU 31 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM 33 で計数されている駆動パルスの計数值が“0”にクリアされる。これにより、RAM 33 内には、各リール 3L, 3C, 3R について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数值が格納される。

【0130】

上記のようなリール 3L, 3C, 3R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブル（図示せず）が、ROM 32 内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール 3L, 3C, 3R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【0131】

更に、ROM 32 内には、入賞図柄組合せテーブル（図示せず）が格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール 3L、中央のリール 3C、右のリール 3R の停止制御時、及び全リール 3L, 3C, 3R の停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

【0132】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）に基づいて、CPU 31 は、

10

20

30

40

50

遊技者が停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 4 6 から送られる操作信号、及び選択された「停止テーブル」に基づいて、リール 3 L , 3 C , 3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 3 9 に送る。

【 0 1 3 3 】

当選した役の入賞を示す停止態様となれば、C P U 3 1 は、払出指令信号をホッパー駆動回路 4 1 に供給してホッパー 4 0 から所定個数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部 4 0 S は、ホッパー 4 0 から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号が C P U 3 1 に入力される。これにより、C P U 3 1 は、ホッパー駆動回路 4 1 を介してホッパー 4 0 の駆動を停止し、「メダル払出処理」を終了する。

10

【 0 1 3 4 】

図 1 2 ~ 図 1 4 に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路 7 1 の制御動作について説明する。

【 0 1 3 5 】

初めに、C P U 3 1 は、遊技開始時の初期化を行う（ステップ S 1）。具体的には、R A M 3 3 の記憶内容の初期化、通信データの初期化等を行う。続いてゲーム終了時の R A M 3 3 の所定の記憶内容（所定の記憶領域（例えば、内部当選役を記憶する領域）の情報）を消去する（ステップ S 2）。具体的には、前回のゲームに使用された R A M 3 3 の書き込み可能エリアのデータの消去、R A M 3 3 の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。次に、前回のゲーム終了後、すなわち全リール 3 L , 3 C , 3 R 停止後から “ 3 0 秒 ” 経過したか否かを判別する（ステップ S 3）。この判別が “ Y E S ” であれば、副制御回路 7 2 に対し、「デモ画像」の表示を要求する「デモ表示コマンド」を送信する（ステップ S 4）。ステップ S 3 の判別が “ N O ” のときは、ステップ S 5 に移る。

20

【 0 1 3 6 】

次に、C P U 3 1 は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち前回のゲームでリプレイの入賞が実現したか否かを判別する（ステップ S 5）。この判別が “ Y E S ” のときは、投入要求分のメダルを自動投入し（ステップ S 6）、ステップ S 8 に移る。ステップ S 5 の判別が “ N O ” のときは、メダルセンサ 2 2 S 又は B E T スイッチ 1 1 ~ 1 3 からの入力があるか否かを判別する（ステップ S 7）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 8 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 3 に移る。

30

【 0 1 3 7 】

ステップ S 8 では、B E T スイッチ 1 1 ~ 1 3 の操作又はメダルを投入する操作が行われたことを示す「B E T コマンド」を副制御回路 7 2 へ送信する。続いて、スタートレバー 6 の操作に基づくスタートスイッチ 6 S からの入力があるか否かを判別する（ステップ S 9）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 1 0 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 9 を繰り返す。ステップ S 1 0 では、抽選用の乱数を抽出する。この処理で抽出した乱数は、後で説明する確率抽選処理において使用される。続いて、遊技状態監視処理を行う（ステップ S 1 1）。

【 0 1 3 8 】

次に、C P U 3 1 は、確率抽選処理を行う（ステップ S 1 2）。この確率抽選処理では、図 6 ~ 図 9 に示す確率抽選テーブルを使用し、ステップ S 1 0 の処理で抽出した乱数と遊技状態とに応じて内部当選役の決定を行う。例えば、遊技状態が B B 一般遊技状態であれば、後述のステップ S 3 1 にて R A M 3 3 の所定領域に格納される識別子に基づいて、図 8 (5) の B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル A 又は図 8 (6) の B B 一般遊技状態用確率抽選テーブル B のうち、何れかのテーブルに基づいて内部当選役の決定を行う。また、確率抽選処理では、C T 遊技状態中において R B 又は S B に内部当選した場合に、遊技状態を持越状態（R B 持越状態）へ移行させる。また、内部当選役が C T の場合に、抽選、遊技に関連する情報、遊技者の遊技操作などに基づいて、C T 1 又は C T 2 への振り分けを行う。

40

50

【0139】

次に、停止用当選役の決定処理を行う（ステップS13）。この停止用当選役の決定処理では、図10に示す停止用当選役選択テーブルを使用し、ステップS12で決定した内部当選役と遊技状態に応じて停止用当選役の決定を行う。また、停止用当選役に対応する図柄組合せを並べる入賞ラインの選択（テーブルラインの選択）を行う。続いて、停止テーブル選択処理を行い（ステップS14）、図13のステップS15に移る。

【0140】

図13のステップS15では、副制御回路72へ「スタートコマンド」を送信する。「スタートコマンド」は、内部当選役、停止用当選役、遊技状態の情報などを含む。続いて、前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過しているか否かを判別し（ステップS16）、この判別が“YES”のときはステップS18に移り、“NO”のときはステップS17に移る。ステップS17では、ゲーム開始待ち時間消化の処理を行い、ステップS18に移る。具体的には、前回のゲームが開始してから所定時間（例えば、所定秒（“4.1秒”など））経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

【0141】

ステップS18では、CPU31は、1ゲーム監視用タイマをセットする。ステップS18の処理の1ゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタン7L、7C、7Rの停止操作によらずに自動的にリール3L、3C、3Rを停止させるための自動停止タイマが含まれる。続いて、リール3L、3C、3Rの回転処理を行い（ステップS19）、ステップS20に移る。

【0142】

ステップS20では、CPU31は、停止ボタンが“オン”であるか否かを判別する。具体的には、いずれかの停止ボタン7L、7C、7Rが操作されたかどうかを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS22に移り、“NO”のときは、ステップS21に移る。ステップS21では、自動停止タイマの値が“0”であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS22に移り、“NO”のときは、ステップS20に移る。

【0143】

ステップS22では、CPU31は、後で図15を参照して説明する滑りコマ数決定処理を行う。続いて、ステップS22で決定された滑りコマ数分、停止操作された停止ボタン7L、7C、7Rに対応するリール3L、3C、3Rを回転させてから停止させる（ステップS23）。続いて、全てのリールが停止したかどうかを判別する（ステップS24）。この判別が“YES”のときは、ステップS25に移り、“NO”のときは、ステップS20に移る。ステップS25では、副制御回路72に対して全てのリールが停止したことを示す「全リール停止コマンド」を送信し、図14のステップS26に移る。

【0144】

図14のステップS26では、CPU31は、入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓4L、4C、4Rの図柄の停止態様に基づいて入賞役（入賞した役）を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン8cに沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（ステップS27）。具体的には、入賞役が「ハズレ（なし）」の場合は、遊技状態に拘らず“正常（“YES”）”と判定（判別）する。入賞役が判定用当選役に含まれる場合は、遊技状態に拘らず“正常（“YES”）”と判定する。

【0145】

また、入賞役が判定用当選役に含まれない場合において、遊技状態がCG状態及びSCG状態以外の場合は、“不正（“NO”）”と判定する。入賞役が判定用当選役に含まれない場合において、遊技状態がCG状態又はSCG状態の場合は、入賞役がボーナス（BB、CT、SCT、RB、SBなど）又はリプレイの場合は、“不正（“NO”）”と判

10

20

30

40

50

定する。入賞役が判定用当選役に含まれない場合において、遊技状態がC G状態又はS C G状態の場合は、入賞役がボーナス(B B、C T、S C T、R B、S Bなど)及びリプレイ以外の場合は、“正常(“YES”)”と判定する。

【0146】

このステップS 27の処理における判定用当選役(作動している条件装置)は、確率抽選処理(図12のステップS 12)の結果として得られる内部当選役と、遊技状態、内部当選役、入賞役などに基づく遊技状態の更新(後述の図14のステップS 31)の結果として得られる持越役と、により構成されるものである。

【0147】

例えば、B B持越状態(持越役がB B)の単位遊技における確率抽選処理(図12のステップS 12)でベルの小役が内部当選役に選ばれた場合は、その遊技における判定用当選役は、B B及びベルの小役となる。また、一般遊技状態の単位遊技における確率抽選処理でスイカの小役が内部当選役に選ばれた場合は、その遊技における判定用当選役はスイカの小役となる。停止用当選役の決定(図12のステップS 13)の結果として得られる停止用当選役は、判定用当選役には含まないものとしている。

【0148】

ステップS 27の判別が“NO”のときはイリーガルエラーの表示を行う(ステップS 28)。この場合、遊技は中止となる。ステップS 27の判別が“YES”のときは、入賞役と遊技状態に応じてメダルのクレジット又は払出しを行う(ステップS 29)。続いて、獲得枚数を更新する(ステップS 30)。

【0149】

次に、C P U 31は、遊技状態、内部当選役、入賞役などに基づいて遊技状態を更新する(ステップS 31)。具体的には、B B、C T、又はR Bに内部当選した場合には、遊技状態を持越状態に更新(移行)するとともに持越状態に対応するB B、C T、又はR Bのいずれかを持越役として設定する。また、B Bが入賞した場合にB B遊技状態、C Tが入賞した場合にC T遊技状態、R Bが入賞した場合にR B遊技状態に更新する。また、S C Tが入賞した場合にS C G状態、S Bが入賞した場合にS B遊技状態に更新する。ボーナス役(B B、C T、R Bなど)に入賞した場合は、持越役をクリア(消去)する。また、S B遊技状態、或いはS C G状態から一般遊技状態などへの遊技状態の更新を行う。また、入賞役がリプレイである場合には、入賞役がリプレイであることを示す情報を格納する。この情報に基づいて、次のゲームが開始した場合にメダルの自動投入を行うか否かの判別(図12のステップS 5)が行われる。なお、ステップS 5の判別が行われた場合には、入賞役がリプレイであることを示す情報がクリアされる。

【0150】

また、上記ステップS 31の処理では、C P U 31は、B Bが入賞した場合、遊技状態をB B遊技状態に更新するとともに、B B一般遊技状態において使用する確率抽選テーブルを抽選により決定する。即ち、図8(5)のB B一般遊技状態用確率抽選テーブルA又は図8(6)のB B一般遊技状態用確率抽選テーブルBのうち、何れのテーブルを使用するかを決定する抽選を行う。この抽選は、“0”~“127”の範囲から乱数を抽出し、振り分けテーブル(図示せず)に基づいて行う。また、“16/128”の確率でB B一般遊技状態用確率抽選テーブルAを決定し、“112/128”の確率でB B一般遊技状態用確率抽選テーブルBを決定する。C P U 31は、抽選により決定したB B一般遊技状態用確率抽選テーブルの種別を示す識別子をR A M 33の所定領域に格納する。これにより、C P U 31は、ステップS 12の確率抽選処理において、決定したB B一般遊技状態用確率抽選テーブルに基づいて内部当選役を決定する。

【0151】

次に、C P U 31は、現在の遊技状態が一般遊技状態中において発生したR B遊技状態であるか否かを判別する(ステップS 32)。この判別が“YES”のときは、ステップS 33に移り、“NO”のときは、ステップS 34に移る。

【0152】

10

20

30

40

50

ステップ S 3 3 では、R B 遊技状態制御処理を行い、図 1 2 のステップ S 2 に移る。ステップ S 3 3 の R B 遊技状態制御処理では、回数の情報（ゲーム回数、入賞回数）の更新、回数の情報に基づいて、R B 遊技状態を維持するか、又は一般遊技状態へ移行するかの決定などを行う。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 3 2 の判別が “ N O ” のときは、現在の遊技状態が C T 遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 3 4）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 3 5 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 3 6 に移る。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 3 5 では、C T 遊技状態制御処理を行い、図 1 2 のステップ S 2 に移る。ステップ S 3 5 の C T 遊技状態制御処理では、獲得枚数の情報の更新、C T 一般遊技状態と C G 状態との間の遊技状態の移行（切替）、獲得枚数に基づいて一般遊技状態へ移行するか否かの決定などを行う。 10

【 0 1 5 5 】

ステップ S 3 4 の判別が “ N O ” のときは、現在の遊技状態が B B 遊技状態であるか否かを判別する（ステップ S 3 6）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 3 7 に移り、“ N O ” のときは、図 1 2 のステップ S 2 に移る。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 3 7 では、B B 遊技状態制御処理を行い、ステップ S 3 8 に移る。ステップ S 3 7 の B B 遊技状態制御処理では、獲得枚数の情報の更新、B B 一般遊技状態から R B 遊技状態への遊技状態の移行、獲得枚数に基づいて一般遊技状態へ移行するか否かの決定などを行う。 20

【 0 1 5 7 】

このステップ S 3 7 の処理において、R B 遊技状態への移行が決定されると、C P U 3 1 は、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブルから B B 遊技状態中における R B 遊技状態用確率抽選テーブルに切り替えるための識別子を R A M 3 3 の所定領域に格納する。また、B B 遊技状態が終了し、一般遊技状態へ移行することが決定すると、C P U 3 1 は、B B 一般遊技状態用確率抽選テーブルから一般遊技状態用確率抽選テーブルに切り替えるための識別子を R A M 3 3 の所定領域に格納する。

【 0 1 5 8 】

次に、ステップ S 3 8 では、R B 遊技状態であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときはステップ S 3 9 に移り、“ N O ” のときは図 1 2 のステップ S 2 に移る。 30

【 0 1 5 9 】

ステップ S 3 9 では、R B 遊技状態制御処理を行い、図 1 2 のステップ S 2 に移る。ステップ S 3 9 の R B 遊技状態制御処理では、回数の情報（ゲーム回数、入賞回数）の更新、回数の情報に基づいて、R B 遊技状態を維持するか、又は B B 一般遊技状態へ移行するかの決定などを行う。

【 0 1 6 0 】

このステップ S 3 9 の処理において、B B 一般遊技状態への移行が決定されると、C P U 3 1 は、B B 遊技状態中における R B 遊技状態用確率抽選テーブルからステップ S 3 1 の抽選により決定されている B B 一般遊技状態用確率抽選テーブルに切り替えるための識別子を R A M 3 3 の所定領域に格納する。 40

【 0 1 6 1 】

次に、図 1 5 を参照して、図 1 3 のステップ S 2 2 で行う滑りコマ数決定処理について説明する。

【 0 1 6 2 】

初めに、C P U 3 1 は、現在の遊技状態が C G 状態又は S C G 状態であるか否かを判別する（ステップ S 4 1）。この判別が “ Y E S ” のときは、ステップ S 4 2 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 4 6 に移る。ステップ S 4 2 では、最大滑りコマ数を “ 1 ” にセットし、ステップ S 4 3 に移る。ステップ S 4 3 では、停止用当選役が小役を含むか否 50

かを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS44に移り、“NO”のときは、ステップS47に移る。

【0163】

ステップS44では、今回のリールの停止制御が第1停止操作に対応するものであるかを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS47に移り、“NO”のときは、ステップS45に移る。ステップS45では、CG状態中又はSCG状態中において停止用当選役が全ての小役であり、リールの停止制御が第2停止操作又は第3停止操作に対応するものである場合には、滑りコマ数を“0”にセットし、ステップS48に移る。

【0164】

ステップS41の判別が“NO”の場合、すなわち、CG状態又はSCG状態以外の遊技状態の場合には、最大滑りコマ数を“4”にセットし(ステップS46)、ステップS47に移る。ステップS47では、BET数、遊技状態、内部当選役、停止用当選役、最大滑りコマ数などに基づいて滑りコマ数を決定し、図13のステップS23に移る。

【0165】

ここで、ステップS43の判別が“NO”の場合にステップS47が行われた場合には、第1停止操作～第3停止操作に対応する全てのリールの停止制御において、最大滑りコマ数が“1”の範囲内で、小役以外の役に対応する図柄組合せの引き込み制御(最大限入賞が実現するための制御)が行われる。また、ステップS43の判別において、停止用当選役がJACの小役以外の小役を含むかを判別するようにしてもよい。

【0166】

また、ステップS44の判別が“YES”の場合にステップS47が行われた場合には、停止用当選役が全ての役であり、第1停止操作に対応するリールの停止制御についてのみ、最大滑りコマ数が“1”の範囲内で、停止制御が行われる。なお、この停止制御において、いずれの役に対応する図柄を優先するかは、抽選などにより決定することもできる。

【0167】

ステップS48では、CPU31は、今回のリールの停止制御が第3停止操作に対応するものであるかを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS49に移り、“NO”のときは、図13のステップS23に移る。ステップS49では、入賞役(入賞した役)と停止用当選役とが不一致であるかを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS50に移り、“NO”のときは、図13のステップS23に移る。ステップS50では、リプレイの誤入賞を回避するべく、滑りコマ数を“1”にセットし、図13のステップS23に移る。

【0168】

以上説明した通り、本実施例に係る遊技機1によれば、リプレイに内部当選する確率が夫々で異なるBB一般遊技状態用確率抽選テーブルを2種類設けた。これにより、リプレイに内部当選する確率が夫々で異なる2種類のBB一般遊技状態を設けることができ、遊技の面白みを増すことができる。

【0169】

また、BBが入賞すると、上記2種類のBB一般遊技状態用確率抽選テーブルのうち何れのテーブルを使用するかを抽選により決定する。これにより、いずれのテーブルが決定されるのか予想できないので、BBが入賞した場合に、遊技者は、何れのテーブルが決定されたのかを楽しむことができる。

【0170】

また、2種類のBB一般遊技状態用確率抽選テーブルには、前述した図8(5)のリプレイに内部当選する確率が相対的に低いBB一般遊技状態用確率抽選テーブルA(リプレイ当選確率“2246/16384”)と、図8(6)のリプレイに内部当選する確率が相対的に高いBB一般遊技状態用確率抽選テーブルB(リプレイ当選確率“4490/16384”)とを設ける。なお、前述したように、両者のテーブルはリプレイに内部当選する確率とハズレ

10

20

30

40

50

に内部当選する確率のみが異なる。

【0171】

前述したように、B B一般遊技状態での一のゲームにおいて一のゲームに賭けた“メダル1枚”当りに払出されるメダル枚数の期待値「K1」は、前述の図8(5)のB B一般遊技状態用確率抽選テーブルAを使用する場合、“1.43”となる。また、前述の図8(6)のB B一般遊技状態用確率抽選テーブルBを使用する場合、“1.89”となる。従って、B B一般遊技状態では、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルAを使用する場合よりもB B一般遊技状態用確率抽選テーブルBを使用する場合の方が一のゲームに賭けた“メダル1枚”当りに払出されるメダル枚数の期待値が高く、遊技者に有利な遊技を行わせることができる。このように、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルAとB B一般遊技状態用確率抽選テーブルBを使い分けることにより、一のゲームに賭けた“メダル1枚”当りに払出されるメダル枚数の期待値が相対的に低い遊技状態と相対的に高い遊技状態を設けることができ、一のゲームに賭けた“メダル1枚”当りに払出されるメダル枚数の期待値に波のある遊技状態を作り出すことができる。これにより、遊技の面白みを増すことができる。

10

【0172】

また、リプレイに内部当選する確率を高くすると、リプレイの入賞確率を高くすることができる。従って、メダルを投入することなく遊技を行う機会を増すことができ、遊技に投入するメダルの量が減る。逆に、リプレイに内部当選する確率を低くすると、リプレイの入賞確率を低くすることができる。従って、メダルを投入することなく遊技を行う機会を減らすことができ、遊技に投入するメダルの量が増す。このように、リプレイの内部当選確率が異なるテーブルを使い分けることにより、出玉率(即ち、遊技に投入したメダルに対して遊技者に払い出されたメダルの比率)が高い遊技状態と、出玉率が低い遊技状態を設けることができ、出玉率の波を作り出すことができる。これにより、遊技の面白みを増すことができる。

20

【0173】

ここで、実施例のB B遊技状態は、獲得枚数(例えば、いわゆる「純増枚数」或いは「払出枚数」)が所定枚数(例えば、361枚)以上となることにより終了し、一般遊技状態へ移行する。

【0174】

例えば、B B遊技状態の終了条件に払出枚数を採用した場合において、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルBを使用すると、リプレイに内部当選する確率を高くできるので、B B遊技状態において最終的に払い出されるメダル枚数(例えば、361枚)に対して遊技に投入したメダル枚数を少なくすることができる。逆に、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルAを使用すると、リプレイに内部当選する確率を低くするので、B B遊技状態において最終的に払い出されるメダル枚数(例えば、361枚)に対して遊技に投入したメダル枚数を多くすることができる。従って、リプレイに内部当選する確率を高くする場合は、低くする場合よりも、B B遊技状態が終了した場合の払出枚数と投入枚数との差を大きくでき、遊技者の手元に残るメダル枚数を多くすることができる。これにより、遊技者の遊技に対する期待感を高め、遊技の面白みを増すことができる。

30

40

【0175】

また、例えば、純増枚数(即ち、遊技者に払い出されたメダル枚数から遊技に投入したメダル枚数を減算することにより算出した枚数)を採用した場合は、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルBを使用すると、リプレイに内部当選する確率を高くするぶんだけ、ハズレに内部当選する確率を低くするので、B B遊技状態を早期に終了させることができる。つまり、リプレイが入賞すると、メダルの投入なしに遊技を行うことができるので、純増枚数が減らないが、ハズレとなると、メダルを投入して遊技を行う必要があるので、投入したメダル枚数だけ純増枚数が減る。従って、ハズレが多いほど、純増枚数が減り、所定枚数(例えば、361枚)に遠くなるので、B B遊技状態が長引くことになる。そこで、リプレイに内部当選する確率を高くして、ハズレに内部当選する確率を低くすること

50

により、ＢＢ遊技状態を早期に終了させることができるようになる。これにより、遊技機の稼動が上がり、遊技店側の売り上げの向上が期待できる。

【０１７６】

尚、実施例のＢＢ遊技状態を、ＢＢ一般遊技状態における遊技回数やＲＢ遊技状態の入賞回数などが所定回数となった場合に終了させるようにしても良い。例えば、ＢＢ中一般遊技状態において３０回のゲームを消化したこと、ＢＢ中一般遊技状態での入賞による３回目のＲＢ遊技状態の最後のゲームが終了したことにより終了するようにしても良い。この場合では、ＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルＡを使用する場合よりもＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルＢを使用する場合の方が一のゲームに賭けた“メダル１枚”当りに払出されるメダル枚数の期待値が高いので、遊技者が獲得するメダル枚数を相対的に多くすることができる。これにより、遊技者の遊技に対する期待感を高め、遊技の面白みを増すことができる。

10

【０１７７】

以上の通り説明した実施例の遊技機１は、以下の構成を備える遊技機であることを特徴とするものである。

【０１７８】

複数の図柄を表示する図柄表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ、表示窓４Ｌ、４Ｃ、４Ｒ、ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒ、モータ駆動回路３９、ＣＰＵ３１）と、遊技者による操作に基づいて、単位遊技（例えば、一のゲーム）の開始を指令する信号（例えば、スタート信号）を出力する遊技開始指令手段（例えば、スタートレバー６、スタートスイッチ６Ｓ）と、前記遊技開始指令手段により出力された信号と所定のテーブル（例えば、図６～図９の確率抽選テーブル、図１０の停止用当選役選択テーブル）とに基づいて、当選役（例えば、内部当選役、停止用当選役）を決定する当選役決定手段（例えば、ステップＳ１２の確率抽選処理、ステップＳ１３の停止用当選役の決定処理、ＣＰＵ３１）と、前記遊技開始指令手段により出力された信号に基づいて、前記図柄表示手段により表示される図柄の変動を行う図柄変動手段（例えば、ステッピングモータ４９Ｌ、４９Ｃ、４９Ｒ、モータ駆動回路３９、ＣＰＵ３１）と、遊技者による操作に基づいて、図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する信号（例えば、停止信号）を出力する停止指令手段（例えば、停止ボタン７Ｌ、７Ｃ、７Ｒ、リール停止信号回路４６）と、前記当選役決定手段により決定された当選役と前記停止指令手段により出力された信号とに基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動を停止制御する停止制御手段（例えば、ステップＳ２２の滑りコマ数決定処理、ステップＳ２３のリールを停止させる処理、ＣＰＵ３１）と、を備え、当選役として再遊技（例えば、リプレイ）が決定される確率が夫々異なる、第一のテーブル（例えば、図６（１）の一般遊技状態用確率抽選テーブル）、第二のテーブル（例えば、図８（５）のＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルＡ）、及び第三のテーブル（例えば、図８（６）のＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルＢ）を記憶する記憶手段（例えば、ＲＡＭ３３、ＲＯＭ３２）と、特定の条件（例えば、“赤７”が有効ラインに３つ並んで表示され、ＢＢの入賞が成立すること、一般遊技状態へ移行すること）が成立すると、前記記憶手段に記憶された、第二のテーブル又は第三のテーブルのうち、何れかのテーブルを決定するテーブル決定手段（例えば、ステップＳ３１の遊技状態を更新する処理、ＣＰＵ３１）と、を有し、前記当選役決定手段は、前記テーブル決定手段により決定されたテーブルに基づいて当選役を決定することを特徴とする遊技機。

20

30

40

【０１７９】

前記遊技機において、前記記憶手段に記憶された、前記第二のテーブル（例えば、図８（５）のＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルＡ）は、当選役として再遊技が決定される確率が、前記第一のテーブル（例えば、図６（１）の一般遊技状態用確率抽選テーブル）よりも高く、前記第三のテーブル（例えば、図８（６）のＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルＢ）よりも低いことを特徴とする遊技機。

【０１８０】

50

尚、前記遊技機の各構成は、実施例で挙げた要素に限定されるものではない。即ち、遊技機を構成する、図柄表示手段、遊技開始指令手段、当選役決定手段、図柄変動手段、停止指令手段、停止制御手段、第一のテーブル、第二のテーブル、第三のテーブル、記憶手段、テーブル決定手段などの具体的な構成については、実施例に挙げたものに限らず任意に変更可能である。

【0181】

実施例で適用した、一般遊技状態用確率抽選テーブル、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルA、又はB B一般遊技状態用確率抽選テーブルBにおけるリプレイの内部当選確率など、確率抽選テーブルの抽選値は、本発明の趣旨を逸脱しない限りにおいて、適宜設計変更可能である。

10

【0182】

また、第二のテーブル（例えば、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルA）は、当選役として再遊技が決定される確率が、第一のテーブル（例えば、一般遊技状態用確率抽選テーブル）よりも高く、第三のテーブル（例えば、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルB）よりも低いこととしたが、これに限らず、第二のテーブル（例えば、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルA）は、当選役として再遊技が決定される確率が、第一のテーブル（例えば、一般遊技状態用確率抽選テーブル）と等しく、第三のテーブル（例えば、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルB）よりも低いこととしても良い。例えば、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルAでのリプレイに内部当選する確率を、一般遊技状態用確率抽選テーブルと等しく構成するようにしても良い。このようにしても、リプレイに内部当選する確率が異なる状態を2種類設けることができ、実施例と同様の効果を得ることができ、遊技の面白みが増す。

20

【0183】

また、第一のテーブル、第二のテーブル、及び第三のテーブルを設けたが、これに限らず、これに加えて第四のテーブルを設けることとしても良い。そして、テーブル決定手段は、第二のテーブル、第三のテーブル、又は第四のテーブルのうち、何れかのテーブルを決定することとしても良い。実施例では、第四のテーブルとして、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルCを設け、他のB B一般遊技状態用確率抽選テーブルA又はBとリプレイに内部当選する確率を異ならせるようにしても良い。このようにリプレイに内部当選する確率が夫々異なる複数のテーブルを設けるようにすると、リプレイに内部当選する確率が異なる状態を複数設けることができるので、実施例と同様の効果を得ることができるとともに、リプレイに内部当選する確率を多様に変化させることができ、一層遊技の面白みが増す。

30

【0184】

また、第一のテーブル、第二のテーブル、第三のテーブルとして、内部当選役を決定する確率抽選テーブルを適用することとしたが、これに限らず、図10のような停止用当選役を決定する停止用当選役選択テーブルを適用することとしても良い。

【0185】

例えば、B B一般遊技状態用の確率抽選テーブルは、B B一般遊技状態用確率抽選テーブルB（リプレイ当選確率“4490/16384”）を使用し、リプレイが内部当選した場合、2種類の停止用当選役決定テーブルを使用して、リプレイとハズレに振り分けることとする。第二のテーブルに対応するB B一般遊技状態用停止用当選役決定テーブルAを、リプレイ：ハズレ＝“65”：“63”に設定し、第三のテーブルに対応するB B一般遊技状態用停止用当選役決定テーブルBを、リプレイ：ハズレ＝“128”：“0”に設定する。また、一般遊技状態では、一般遊技状態用確率抽選テーブルのリプレイ当選確率を“4490/16384”に設定し、第一のテーブルに対応する一般遊技状態用停止用当選役決定テーブルを、リプレイ：ハズレ＝“64”：“64”に設定する。このようにしても、リプレイに当選する確率が夫々異なるテーブルを設けることができ、B B一般遊技状態においてリプレイに当選する確率が高い状態と低い状態を設けることができる。従って、実施例と同様の効果を得ることができ、遊技の面白みが増す。

40

50

【0186】

また、実施例では、ＢＢ入賞時に抽選を行って決定したテーブルをＢＢ遊技状態の開始から終了まで使用することとしたが、これに限らず、使用するテーブルを途中で切り替えるようにしても良い。即ち、テーブル決定手段は、第２の特定条件が成立すると、前記記憶手段に記憶された、第一のテーブル、第二のテーブル、及び第三のテーブルのうち、何れかのテーブルを再決定するようにすることもできる。第２の特定条件としては、特定の当選役が決定された場合、テーブル決定手段がテーブルを決定してから計数した単位遊技数が特定の単位遊技数となった場合など、任意の条件を採用することができる。例えば、実施例では、実施例のＢＢ一般遊技状態において、ＲＢ、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、グループ役、ハズレの何れかに内部当選した場合、ＢＢ一般遊技状態の開始からのゲーム数が１０ゲームになった場合などが適用可能である。これにより、一度テーブルを決定しても、再度テーブルを決定するようにできるので、例えばリプレイに内部当選する確率が相対的に低い遊技から相対的に高い遊技へ切り替えるなど、リプレイに内部当選する確率を多様に变化させることができ、遊技の面白みが増す。

10

【0187】

また、特定の条件として、特定の役（例えば、ＢＢ）の入賞が成立した場合を適用し、抽選により何れかのテーブルを決定することとしたが、これに限らず、停止制御手段により図柄の変動が停止制御された場合に、図柄表示手段により表示される図柄の組合せに基づいて、何れかのテーブルを決定するようにしても良い。例えば、実施例の遊技機１に、ＢＢ入賞となる図柄組合せを２種類設け（“赤７－赤７－赤７”の他に“青７－青７－青７”を設け）、何れの図柄組合せが表示されてもＢＢの入賞が成立するようにする。そして、ＢＢの入賞が成立した際の図柄組合せに基づいてＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルＡ又はＢを決定する。“赤７－赤７－赤７”でＢＢの入賞が成立した場合は、ＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルＡを決定し、“青７－青７－青７”でＢＢの入賞が成立した場合は、ＢＢ一般遊技状態用確率抽選テーブルＢを決定する。このようにすると、実施例と同様の効果が得られることに加えて、テーブルの決定に遊技者の技量を反映させることができ、遊技の面白みが増す。例えば、熟練者であれば、より有利な図柄の組合せを狙うことができるので、熟練者と初心者間で出玉の差を付けることができる。

20

【0188】

また、実施例では、ＢＢ一般遊技状態において、リプレイに内部当選する確率が夫々で異なる確率抽選テーブルを２種類設けることとしたが、これに限らず、一般遊技状態、ＣＴ遊技状態、ＳＣＧ状態、ＲＢ遊技状態、持越状態、ＳＢ遊技状態など、他の遊技状態においても適宜適用可能である。これにより、適用した遊技状態において、リプレイに内部当選する確率が夫々異なる状態を２種類設けることができ、遊技の面白みが増す。

30

【0189】

また、当選役として再遊技が決定される確率が夫々で異なる、第一のテーブル、第二のテーブル、及び第三のテーブルを設けることとしたが、これに限らず、例えば、リプレイのほか、スイカの小役、ベルの小役、グループ役など、入賞により払い出しが伴う当選役を適用することとしても良い。

【0190】

また、実施例では、テーブル決定手段は、特定の条件が成立することを契機として、記憶手段に記憶された、第一のテーブル、第二のテーブル、及び第三のテーブルのうち、何れかのテーブルを決定することを採用しているが、これに限られるものではない。特定の条件は、実施例に挙げたものに限らず、適宜変更可能である。例えば、所定の時点（例えば、ＢＢの入賞、ＣＴの入賞など）からのゲーム回数に基づいて、何れかのテーブルを決定すること、何れかのテーブルを決定するか否かの抽選を行うようにすることもできる。また、所定の時点からのゲーム回数に基づいて上記抽選を行うとともに、抽選に当選しなかった場合には、抽選が行われた時点からのゲーム回数に基づいて再び抽選を行うこともできる（また、例えば、１０ゲーム間隔で抽選を行うこともできる）。

40

【0191】

50

また、所定の時点を基準として、遊技者が遊技に用いた遊技価値、遊技者に払い出された遊技価値の少なくともいずれか一方に基づく情報（例えば、獲得枚数、純増枚数、払出枚数）に基づいて、何れかのテーブルを決定することもできる。所定の時点としては、B B入賞時、C T入賞時、遊技機1への電源投入時など、任意の時点を採用することができる。

【0192】

また、所定の時点を基準として、所定の役が入賞した回数に基づいて、何れかのテーブルを決定することもできる。所定の役としては、小役、リプレイ、S C T、J A Cの小役、B B、R B、S B、C Tなど、或いはこれらの役の組合せを採用することもできる。また、所定の役が停止用当選役と決定された場合に、その停止用当選役の入賞を許可する停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rの操作順序を決定し、その決定結果及び遊技者による停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rの操作順序に基づいてリール3 L, 3 C, 3 Rの停止制御（所定の役の入賞の成否の振り分け）を行うようにすることもできる。この場合、所定の役が連続して入賞した回数、或いは停止用当選役として所定の役が選択されたゲームにおいて連続して所定の役が入賞した回数などの情報を、上記決定に用いることもできる。

10

【0193】

また、所定の時点を基準として、所定の役に内部当選した回数に基づいて何れかのテーブルを決定することもできる。

【0194】

また、内部当選役或いは停止用当選役の抽選とは別の抽選の結果に基づいて何れかのテーブルを決定することもできる。

20

【0195】

また、特定の役（例えば、S Bなど）に対応する図柄組合せが停止表示された場合に、何れかのテーブルを決定することとしても良い。また、何れかのテーブルを決定するか否かの抽選を行うようにしてもよい。

【0196】

その他、第1種特別役物（例えば、R Bなど）又は役物連続作動装置（例えば、B Bなど）の作動に係る条件装置（例えば、判定用当選役など）が作動したとき、第1種特別役物又は役物連続作動装置作動することとなる図柄の組合せが表示されたとき、第1種特別役物又は役物連続作動装置の作動が終了したとき、第1種特別役物又は役物連続作動装置の作動に係る条件装置、第1種特別役物又は役物連続作動装置が作動していない場合において、特定の図柄が表示されたとき、第1種特別役物又は役物連続作動装置の作動が終了した後、予め定められた回数の遊技の結果が得られたとき、第1種特別役物又は役物連続作動装置の作動に係る条件装置、第1種特別役物又は役物連続作動装置が作動していない場合において、特定の図柄が表示された後、予め定められた回数の遊技の結果が得られたとき、などにおいて、何れかのテーブルを決定することとしても良い。

30

【0197】

また、テーブル決定手段により決定されたテーブルに基づいて当選役決定手段が当選役を決定する遊技期間を決定する期間決定手段を設けるようにしても良い。期間決定手段が決定する遊技期間は、例えば、0ゲーム、100ゲームなど、予め定められた情報を決定するものであってもよいし、遊技期間を決定する抽選を行うことにより決定することもできる。抽選は、例えば、複数の遊技期間の情報（例えば、0ゲーム、30ゲーム、50ゲーム、100ゲーム、150ゲームなど）が格納された抽選テーブルを使用し、乱数抽選により1の遊技期間の情報を決定する。また、遊技期間の情報に関する期待値が異なる抽選テーブルを複数設け、抽選により使用する抽選テーブルを決定することとしても良い。

40

【0198】

特定の条件として、テーブル決定手段によりテーブルが決定された後、そのテーブル使用中の各ゲーム或いは所定のゲームにおいて行われる抽選の結果、特定区間における特定の役或いはいずれかの役の入賞回数、特定区間内の時間（経過時間）、特定区間における特定の役（一又は複数の役）或いはいずれかの役の入賞回数、特定区間において特定の役

50

(一又は複数の役)に内部当選した回数、或いは特定の役が停止用当選役として決定された回数を採用することもできる。

【0199】

また、時刻に関する条件(情報)、特定の役に内部当選することに関連する条件、表示窓4L, 4C, 4R内の図柄の停止態様に関連する条件、テーブル決定手段によりテーブルが決定されてからのゲーム回数に関連する条件などを採用することもできる。また、予め設定された遊技条件(いわゆる「ミッション」)を遊技者が充足できた場合にテーブル決定手段により何れかのテーブルを決定し、充足できない場合にテーブルの使用を終了させることもできる。

【0200】

また、特定の条件として、特定区間における一又は複数のリールの滑りコマ数の総和、停止操作が行われてから停止するまでの時間の総和、特定のゲーム(例えば、テーブル決定手段が何れかのテーブルを決定するか否かの分岐のゲーム)において、役の入賞を示す図柄組合せが並ぶ入賞ライン、特定区間において遊技者が遊技に用いた遊技価値、遊技者に払い出された遊技価値の少なくともいずれか一方に基づく条件(例えば、獲得枚数、純増枚数、払出枚数などの条件)などを採用することもできる。

【0201】

また、特定の条件として、リール3L, 3C, 3Rの変動表示を停止制御するための停止制御の態様に関連する条件を採用することもできる。停止制御の態様としては、停止用当選役の入賞の成否を停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序で振り分ける停止制御の態様であるか否か、停止用当選役に対応する図柄組合せを有効ラインに沿って停止させる場合に滑りコマ数を選択する場合の滑りコマ数の優先順位の態様、停止用当選役に対応する図柄組合せを停止表示する入賞ラインの選択に関する態様などを採用することもできる。

【0202】

また、特定の条件(例えば、獲得枚数、払出枚数、純増枚数などに関する条件など)について複数の段階(例えば、200枚、300枚、400枚など)のうちのいずれかの段階を抽選などにより決定することもできる。また、特定の条件として、テーブル決定手段が何れかのテーブルを決定するか否かの抽選に当選する条件を採用し、複数の段階として、例えば“1/10”、“1/100”、“1/500”などを採用することもできる。また、特定の条件として、テーブル決定手段が何れかのテーブルを決定してからの時間の条件を採用し、複数の段階として、例えば“10秒”、“30秒”、“50秒”などを採用することもできる。

【0203】

また、特定の条件として、テーブル決定手段が何れかのテーブルを決定した後において予め定めた役が入賞したゲームの回数(単位遊技の数)、いずれの役も入賞しないゲームの回数、予め定めた役に内部当選したゲームの回数の条件を採用し、複数の段階として、例えば“10回”、“30回”、“50回”などを採用することもできる。また、特定の条件として、テーブル決定手段が何れかのテーブルを決定した後の一又は複数のリールの滑りコマ数の総数(加算したもの)を採用し、複数の段階として、例えば“30コマ”、“50コマ”、“70コマ”などを採用することもできる。特定の条件として、テーブル決定手段が何れかのテーブルを決定した後の一又は複数のリールの総滑り時間(停止ボタンが操作されてから停止するまでの時間を加算した時間)を採用し、複数の段階として、例えば“1秒”、“3秒”、“5秒”などを採用することもできる。

【0204】

また、上記に例示した種々の特定の条件のうち、何れかを抽選等で決定するようにしても良い。このような構成であっても、テーブル決定手段が何れかのテーブルを決定する時機が多様なものとなり、リプレイが内部当選する確率が高い状態と低い状態を設けることができ、遊技の面白みが増す。

【0205】

尚、実施例では、CG状態又はSCG状態においてリプレイに内部当選した場合に、停

10

20

30

40

50

止用当選役として全ての小役を選択し、全ての小役の入賞を許容するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、全ての小役の他、特定の小役、B B、C T、R B、S B、S C T、J A Cの小役などの入賞を許容するようにしてもよい。また、遊技者により操作される操作手段（停止ボタン7 L, 7 C, 7 R、スタートレバー6など）の操作タイミング、操作順序、操作方向、操作回数などに基づいて、入賞を許容する役を変化させることもできる。例えば、第1停止操作として所定の停止ボタン（例えば、左の停止ボタン7 L）が操作された場合にリプレイを停止用当選役として選択し、第1停止操作として所定の停止ボタンとは別の停止ボタンが操作された場合に全ての小役を停止用当選役として選択するようにしてもよい。

【0206】

10

実施例では、一般遊技状態におけるS C Tの入賞を契機として発生するS C G状態は、基本的に一のゲーム（単位遊技）で終了するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、一般遊技状態において発生するS C G状態の継続ゲーム回数（回数の期待値）と、B B一般遊技状態において発生するC G状態の継続ゲーム回数（回数の期待値）を異ならせ、S C G状態を複数のゲームにわたり継続させることもできる。

【0207】

また、C T一般遊技状態を、C G状態が発生する確率が第1の確率であるC G発生高確率状態（C G集中状態）と、その確率が第1の確率と比べて低い第2の確率であるC G発生低確率状態と、のいずれかに区分（移行）するようにすることもできる。また、B B遊技状態中のR B遊技状態、C T遊技状態中のC G状態を、所定の条件（例えば、後述の所定の条件（情報））成立、R B入賞、或いはS C T入賞を契機として発生させるようにしているが、これに限られるものではない。所定の時点（例えば、B Bの入賞、C Tの入賞など）からのゲーム回数に基づいて、C G発生高確率状態、B B遊技状態中のR B遊技状態、C T遊技状態中のC G状態を発生させたり、発生させるか否かの抽選を行うようにすることもできる。例えば、所定の時点からのゲーム回数に基づいて上記発生させるか否かの抽選を行うとともに、抽選により発生に当選しなかった場合には、抽選が行われた時点からのゲーム回数に基づいて再び抽選を行うこともできる（例えば、10ゲーム間隔で抽選を行うこともできる）。

20

【0208】

また、所定の時点を基準として、C G発生高確率状態、B B遊技状態中のR B遊技状態、C T遊技状態中のC G状態を、遊技者が遊技に用いた遊技価値、遊技者に払い出された遊技価値の少なくともいずれか一方に基づく情報（例えば、獲得枚数、純増枚数、払出枚数）に基づいて、発生させるか否かを決定することもできる。所定の時点としては、B B入賞時、C T入賞時、遊技機1への電源投入時など、任意の時点を採用することができる。

30

【0209】

また、所定の時点を基準として、C G発生高確率状態、B B遊技状態中のR B遊技状態、C T遊技状態中のC G状態を、所定の役が入賞した回数に基づいて、発生させるか否かを決定することもできる。所定の役としては、小役、リプレイ、S C T、J A Cの小役、B B、R B、S B、C Tなど、或いはこれらの役の組合せを採用することもできる。また、所定の役が停止用当選役と決定された場合に、その停止用当選役の入賞を許可する停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rの操作順序を決定し、その決定結果及び遊技者による停止ボタン7 L, 7 C, 7 Rの操作順序に基づいてリール3 L, 3 C, 3 Rの停止制御（所定の役の入賞の成否の振り分け）を行うようにすることもできる。この場合、所定の役が連続して入賞した回数、或いは停止用当選役として所定の役が選択されたゲームにおいて連続して所定の役が入賞した回数などの情報を、上記決定に用いることもできる。

40

【0210】

また、所定の時点を基準として、C G発生高確率状態、B B遊技状態中のR B遊技状態、C T遊技状態中のC G状態を、所定の役に内部当選した回数に基づいて決定することもできる。

50

【 0 2 1 1 】

また、ＣＧ発生高確率状態、ＢＢ遊技状態中のＲＢ遊技状態、ＣＴ遊技状態中のＣＧ状態を、内部当選役或いは停止用当選役の抽選とは別の抽選の結果に基づいて発生させるか否かを決定することもできる。

【 0 2 1 2 】

実施例では、ＣＴ遊技状態、ＳＣＧ状態の発生の契機となる役（図柄組合せ）としてＣＴ（白７ - 白７ - 白７）、ＳＣＴ（Replay - Replay - ベル）を設けるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、特定の役（例えば、リプレイなど）に対応する図柄組合せが停止表示された場合に、ＣＴ遊技状態、ＳＣＧ状態、ＣＧ状態を発生させるか否かの抽選（後述の所定の条件に基づいた抽選）を行うようにしてもよい。この抽選は、また、ＣＧ状態の発生（発生の抽選）の契機となる図柄又は図柄組合せを設けることもできる。ＣＴ遊技状態、ＳＣＧ状態、ＣＧ状態を発生させるか否かの抽選を、内部当選役或いは停止用当選役に基づかずに行うこともできる。これらの抽選は、例えば、小役、リプレイなどが内部当選した時点から、次のゲームの第３停止操作時までの間に行うことができる。

10

【 0 2 1 3 】

実施例では、ＣＴが入賞した場合にＣＴ遊技状態が発生する。また、ＳＣＴが入賞した場合に、ＳＣＴ状態が発生する。すなわち、役が入賞した場合（対応する図柄組合せが表示された場合）に、その役（図柄組合せ）に対応する遊技状態を発生させるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、対応役（対応図柄組合せ）が入賞（停止表示）した場合に、その役（例えば、ＣＴ）に対応する遊技状態（ＣＴ遊技状態）を発生させるか否かを決定するようにすることもできる。すなわち、対応役が入賞した場合に、対応遊技状態が発生する場合と、発生しない場合とを発生させることもできる。その決定は、乱数抽選の結果、後述の所定の条件、これらの組合せなどに基づいて行うことができる。

20

【 0 2 1 4 】

実施例では、ＣＴに内部当選することを契機として、ＣＴ１又はＣＴ２に振り分け、ＣＴ遊技状態が継続するゲーム回数の期待値を変化させるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、後述の所定の条件、乱数抽選の結果、ＣＴに対応する図柄組合せが有効ラインに沿って並んだゲームにおける停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの操作順序などに基づいて、上記期待値を変化させることもできる。また、ＣＴ遊技状態の発生の契機となる図柄又は図柄組合せを複数種類設け、発生の契機となった図柄又は図柄組合せの種類に基づいて上記期待値を変化させることもできる。この場合、停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの操作タイミングにより上記期待値を遊技者が選択できる場合があり、遊技の面白みが増大する場合がある。

30

【 0 2 1 5 】

また、実施例では、停止用当選役としてのデカチリの小役の選択確率及び上チリの小役の選択確率を変化させることにより、ＣＴ遊技状態の継続ゲーム回数の期待値を異ならせるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、ＲＢ、ＳＢに内部当選することは、ＣＴ遊技状態の終了条件になっているので、ＲＢ、ＳＢ、或いはＲＢ及びＳＢに内部当選する確率を変化させることにより、ＣＴ遊技状態の継続ゲーム回数の期待値を変化させることもできる。また、ＲＢ或いはＳＢとは別の役の内部当選確率を変化させたり、デカチリの小役及び上チリの小役以外の役（所定の役）が停止用当選役として選択される確率を変化させることにより、上記期待値を変化させることもできる。また、役（所定の役）が停止用当選役と決定された場合に、その所定の役の入賞を許可する停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの操作順序を決定するＣＴ遊技状態と、操作順序に拘らず入賞を許可するＣＴ遊技状態とを発生可能に構成することにより、上記期待値を変化させることもできる。

40

【 0 2 1 6 】

実施例では、各遊技状態に応じてリプレイに内部当選する確率を確率抽選テーブルの構

50

成により設定するようにしているが、各遊技状態においてリプレイに内部当選する確率は任意に設定することができる。例えば、実施例では、ＢＢ遊技状態中のＲＢ遊技状態においてリプレイに内部当選する確率は、一般遊技状態においてリプレイに内部当選する確率と比べて高くなるように設定しているが、低くなるように設定することもできる。

【０２１７】

実施例では、ＣＴ遊技状態中では、ＣＴに内部当選しないように確率抽選テーブル（図６（２））を設定するようにしているが、これに限られるものではない。ＣＴ遊技状態中にＣＴに内部当選するように確率抽選テーブルを設定し、ＣＴ遊技状態中にＣＴに内部当選した場合には、遊技状態をＣＴ遊技状態からＣＴ持越状態へ移行させたり、ＣＴ遊技状態を継続したりすることもできる。ＣＴ遊技状態を継続させる場合には、ＣＴ遊技状態の終了条件が成立（充足）したか否かの情報（例えば、獲得枚数の情報）を初期状態（ＣＴが入賞したときの状態）にリセットする（例えば、いわゆる「上乘せ」する）のが好適である。また、ＣＴ遊技状態中にＣＴに内部当選するように確率抽選テーブルを設定し、ＣＴに内部当選すること、或いは停止用当選役としてＣＴが選択されることを、ＣＴ遊技状態の終了条件とするようにしてもよい。また、ＢＢ遊技状態中にＢＢに内部当選するように確率抽選テーブルを設定し、上記ＣＴ遊技状態と同様の制御を行うこともできる。

10

【０２１８】

また、遊技店側により設定された設定値（或いは、設定値及び後述の所定の条件）に応じて、一般遊技状態中のＲＢ遊技状態、ＢＢ遊技状態、ＢＢ遊技状態中のＲＢ遊技状態、ＣＴ遊技状態、ＣＴ遊技状態中のＣＧ状態、ＳＣＧ状態の発生確率、終了確率、発生条件、終了条件などを変化させることもできる。この発生確率及び終了確率は、発生条件或いは終了条件に関わる種々の条件が充足される確率を考慮して算出されるものを採用することもできる。また、少なくともいずれか２つの設定値（設定）において、上記遊技状態のうちの少なくとも２以上の遊技状態の発生条件或いは終了条件を異ならせることにより、遊技者は、設定を把握、予測、或いは絞ることができる場合があり、遊技の興趣が増大する場合がある。

20

【０２１９】

また、ＢＢ遊技状態、ＣＴ遊技状態、ＣＧ発生高確率状態、及びＣＧ状態など（以下「特別遊技状態」という）の終了条件は、実施例の条件に限られず、所定の条件を採用する（所定の条件（所定の情報）に基づいて決定する）ことができる。所定の条件として、特別遊技状態が開始した後、その特別遊技状態中の各ゲーム或いは所定のゲームにおいて行われる抽選の結果、特定区間における特定の役或いはいずれかの役の入賞回数、特定区間内の時間（経過時間）、特定区間における特定の役（一又は複数の役）或いはいずれかの役の入賞回数、特定区間において特定の役（一又は複数の役）に内部当選した回数、或いは特定の役が停止用当選役として決定された回数を採用することもできる。

30

【０２２０】

上記特定区間としては、例えば、特別遊技状態（今回の特別遊技状態）が開始してからの区間（現在までの区間）、前回の特別遊技状態の区間、前回の特別遊技状態が終了してから現在の特別遊技状態が開始するまでの区間、遊技機１に電源が投入されてから現在までの遊技区間、電源が投入されてから発生した複数の特別遊技状態の区間、今回の特別遊技状態が発生する前の所定回数分のゲームの区間などを採用することもできる。

40

【０２２１】

また、特別遊技状態の所定の条件として、時刻に関する条件（情報）、特定の役に内部当選することに関連する条件、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ内の図柄の停止態様に関連する条件、特別遊技状態が開始してからのゲーム回数に関連する条件などを採用することもできる。また、予め設定された遊技条件（いわゆる「ミッション」）を遊技者が充足できた場合に特別遊技状態を継続し、充足できない場合（所定の条件が成立する場合）に特別遊技状態を終了させることもできる。

【０２２２】

また、所定の条件として、特定区間における一又は複数のリールの滑りコマ数の総和、

50

停止操作が行われてから停止するまでの時間の総和、特定のゲーム（例えば、特別遊技状態が終了するか否かの分岐のゲーム）において、役の入賞を示す図柄組合せが並ぶ入賞ライン、特定区間において遊技者が遊技に用いた遊技価値、遊技者に払い出された遊技価値の少なくともいずれか一方に基づく条件（例えば、獲得枚数、純増枚数、払出枚数などの条件）などを採用することもできる。

【0223】

また、CTの入賞を示す図柄組合せ（作動図柄）を複数設け、CT遊技状態の発生の契機となった図柄組合せに応じてCT遊技状態の終了条件を異ならせることもできる。また、複数の終了条件を設け、上記図柄組合せに応じて各終了条件の選択確率を変化させることもできる。また、CT遊技状態の終了条件として、毎ゲーム或いは所定のゲーム（例えば、内部当選役がリプレイのゲーム）において行われるCT遊技状態の終了抽選に当選することを採用し、CT遊技状態をその終了抽選に当選する確率が第1の確率である第1確率状態と、その確率が第1の確率と比べて高い第2確率状態とに区分する（確率状態を移行させる）ようにすることもできる。また、所定の条件として、リール3L, 3C, 3Rの変動表示を停止制御するための停止制御の態様に関連する条件を採用することもできる。停止制御の態様としては、停止用当選役の入賞の成否を停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序で振り分ける停止制御の態様であるか否か、停止用当選役に対応する図柄組合せを有効ラインに沿って停止させる場合に滑りコマ数を選択する場合の滑りコマ数の優先順位の態様、停止用当選役に対応する図柄組合せを停止表示する入賞ラインの選択に関する態様などを採用することもできる。

10

20

【0224】

また、特定の種類の条件（例えば、獲得枚数、払出枚数、純増枚数などに関する条件など）について複数の段階（例えば、200枚、300枚、400枚など）のうちのいずれかの段階を、特別遊技状態の終了条件（継続条件）として抽選などにより決定することもできる。また、特定の種類の条件として、特別遊技状態の終了の抽選に当選する確率の条件を採用し、複数の段階として、例えば“1/10”、“1/100”、“1/500”などを採用することもできる。また、特定の種類の条件として、特別遊技状態が開始してからの時間の条件を採用し、複数の段階として、例えば“10秒”、“30秒”、“50秒”などを採用することもできる。

【0225】

また、特定の種類の条件として、特別遊技状態の開始後において予め定めた役が入賞したゲームの回数（単位遊技の数）、いずれの役も入賞しないゲームの回数、予め定めた役に内部当選したゲームの回数の条件を採用し、複数段階として、例えば“10回”、“30回”、“50回”などを採用することもできる。また、特定の種類の条件として、特別遊技状態の開始後の一又は複数のリールの滑りコマ数の総数（加算したもの）を採用し、複数段階として、例えば“30コマ”、“50コマ”、“70コマ”などを採用することもできる。特定の種類の条件として、特別遊技状態の開始後の一又は複数のリールの総滑り時間（停止ボタンが操作されてから停止するまでの時間を加算した時間）を採用し、複数段階として、例えば“1秒”、“3秒”、“5秒”などを採用することもできる。

30

【0226】

特定の種類の条件、所定の条件、終了条件、発生条件、遊技条件、或いは継続条件として、一又は複数の条件（複数種類の条件など）を適用することもできる。また、特定の種類の条件、所定の条件、終了条件、発生条件、遊技条件、或いは継続条件として、“0枚役”に対応する図柄又は図柄組合せが表示窓4L, 4C, 4R内に停止表示されること、入賞ライン（有効ライン）に沿って停止表示されることなどを採用することもできる。“0枚役”は、例えば、対応する図柄又は図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示した場合でも、遊技者に利益が付与されない役などである。

40

【0227】

実施例では、BB遊技状態をBB一般遊技状態及びRB遊技状態により構成できるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、BB遊技状態をBB一般遊技状態

50

、R B遊技状態、及びC T遊技状態により構成することもできる。また、実施例では、第2停止操作及び第3停止操作に対応するリール3 L, 3 C, 3 Rの最大滑りコマ数を“1”に設定するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、第1停止操作に対応するリール3 L, 3 C, 3 R、全てのリール3 L, 3 C, 3 R、特定のリール3 L, 3 C, 3 Rなど、少なくともいずれか一のリール3 L, 3 C, 3 Rの最大滑りコマ数を“1”にすればよい。また、C G状態及びS C G状態と、これら以外の遊技状態(状態)との間で最大の滑りコマ数が異なればよく、最大滑りコマ数は“4コマ”、“2コマ”などに限られるものではない。また、再遊技に内部当選する確率は、特別遊技状態終了後、特定の図柄が停止表示された後、予め定められた遊技結果が得られた後から、所定回数分のゲームにおいて、それ以外のゲームと比べて高く設定することもできる。

10

【0228】

また、C G状態中(C G中)は、S C T、リプレイを同一フラグにする(例えば、グループ役にすること)こともできる。C T一般遊技状態用確率抽選テーブルを図6(2)に替えて、次のような確率抽選テーブルを使用しても良い。「役：S C T - 当選確率：16383 / 16384」、「役：ハズレ(なし) - 当選確率：1 / 16384」。C T遊技状態用確率抽選テーブルを図6(2)に替えて、次のような確率抽選テーブルを使用しても良い。「役：C Tグループ役 - 当選確率：16383 / 16384」、「役：ハズレ(なし) - 当選確率：1 / 16384」。

【0229】

さらにC T遊技状態における内部当選役、停止用当選役、選択確率との関係は次のようにしても良い。「内部当選役：S C T - 停止用当選役：S C Tと全ての小役 - 選択確率：128 / 128」、「内部当選役：リプレイ - 停止用当選役：リプレイ - 選択確率：128 / 128」、「内部当選役：ハズレ(なし) - 停止用当選役：全ての小役 - 選択確率：128 / 128」。ここでC Tグループ役は、S C T及びリプレイを示し、C Tグループ役が確率抽選処理で当選と決定された場合は、S C T及びリプレイがそのゲームにおける内部当選役となる。その場合、停止用当選役はS C Tと全ての小役、リプレイが選択される。従って、そのゲームで遊技者が入賞させられる可能性がある役は、「S C T」、「S C T及びリプレイ」、「S C T及び所定の小役」、「リプレイ」、「リプレイ及び所定の小役」又は「所定の小役」のいずれかとなる。

20

【0230】

そのうちで「S C T及びリプレイ」を入賞させた場合、具体的には、遊技メダルを3枚賭け、有効ラインを5ラインとし、例えば図2のリールの図柄配列では左のリール3 Lの上段から図柄コード16 ~ 18、すなわち上段リプレイ、中段ベル、下段リプレイ、中リールの上段から図柄コード16 ~ 18すなわち上段上チリ、中段リプレイ、下段ベル、右リールの上段から図柄コード15 ~ 17すなわち上段リプレイ、中段スイカ、下段ベル、を遊技者による操作で停止表示させた場合、クロスアップライン8 aに“Replay - Replay - Replay”、クロスダウンライン8 eに“Replay - Replay - ベル”が、それぞれ揃って表示されることになる。

30

【0231】

その結果、S C T入賞に基づく15枚の遊技メダル払出しが行われるとともに、次のゲームは遊技メダルの投入なしでゲームを開始することができる再遊技の状態であり、かつC G状態になる。すなわちC T遊技状態が開始された後の最初(C T開始 + 0)のゲームでは、遊技者が遊技メダルを3枚投入しゲームを開始させると、高い確率でS C Tが内部当選し、所定の位置でリールを停止させると、15枚の遊技メダルが払出されるとともに次回(C T開始 + 1)ゲームはC G状態となる。同様に遊技者が遊技メダルを3枚投入してゲームを開始すると、高い確率でS C T及びリプレイが内部当選し、前述の位置でリールを停止させると、15枚の遊技メダルが払出されるとともに次回(C T開始 + 2)ゲームは再遊技状態及びC G状態となる。

40

【0232】

次回(C T開始 + 3)のゲームでは、遊技メダルを投入することなくゲームを開始させ

50

られ、再び高い確率でSCT及びリプレイが内部当選し、前述の位置でリールを停止させると、15枚の遊技メダルが払出されるとともにさらに次回ゲームも再遊技状態及びCG状態となる。従って、遊技者による操作が正確であれば、CT遊技開始後、遊技メダルを6枚賭けるだけで、そのCT遊技状態が終了するまで、毎ゲームSCT入賞に基づく遊技メダルの払出し（ここでは15枚）を受けることが出来るようになる。この例のようにCG、SCG中にSCT及びリプレイをグループ役とすることで、新たな遊技性を作ることができ、遊技者に新たな遊技性を提供することができる場合がある。

【0233】

また、CT遊技状態中では、リプレイが当選役（例えば、内部当選役など）と決定されること、リプレイが入賞役となったことなどを条件に次回の単位遊技をCG状態とすることもできる。また、所定の単位遊技においてSCTが当選役として決定され、且つSCTが入賞役とならなかった場合に、当該単位遊技をCG状態としたり、当該単位遊技から一又は複数回後の単位遊技をCG状態とすることもできる。この場合にも、連続する複数回の単位遊技により構成されるCG状態を発生させることができる場合がある。

10

【0234】

すなわち、前述のように、SCTが当選役として決定された場合に、その単位遊技における入賞役に拘らず次回の単位遊技をCG状態にするようにした場合には、SCTが入賞役であった場合でも、またSCTの入賞を示さない図柄態様（例えば、図柄の停止態様など）が遊技結果（例えば、リール3L, 3C, 3Rの停止態様など）として停止表示された場合でも、次回の単位遊技は、CG状態となる。

20

【0235】

さらに、SCTとリプレイとが当選役として決定された単位遊技では、リプレイとSCT（或いは、所定の小役など）との両方が入賞することとなる図柄態様が遊技結果として停止表示された場合には、そのSCT（或いは、所定の小役など）に対応する賞媒体（例えば、メダルなど）が払出されるとともに、次回の単位遊技は遊技メダルを必要とせずに単位遊技を開始可能な再遊技状態となるとともにCG状態（例えば、SCG状態など）となる。すなわち、遊技メダルを投入することなくCG状態の単位遊技を行うことができる場合がある。

【0236】

また、SCTを入賞役とするための図柄態様が遊技結果として停止表示されるようにすることもできる。また、リプレイのみが入賞となる図柄態様が遊技結果として停止表示された場合は、賞媒体の払出しはないが、次回の単位遊技は遊技メダルを必要とせずに単位遊技を開始可能な再遊技状態となるとともに、CG状態となる。また、SCTが当選役として決定された単位遊技で、SCT、リプレイ、及び小役のいずれも入賞しないこととなる図柄態様が遊技結果として停止表示された場合には、賞媒体の払出しはないが、次の単位遊技はCG状態となる。このような構成にしても、新たな遊技性を有する遊技機となり、遊技の興趣を向上させることが可能になる場合がある。

30

【0237】

また、BB中RB（BB遊技状態中のRB状態）では、RB、JACの小役を同一フラグにすることもできる。BB遊技状態中におけるRB遊技状態を発生させる特定の開始条件として「RB遊技状態が終了すること」とする。BB一般遊技状態用確率抽選テーブルを図6（4）に替えて、次のような確率抽選テーブルを使用しても良い。「役：RB - 当選確率：16383 / 16384」、「役：ハズレ（なし） - 当選確率：1 / 16384」。また、BB遊技状態中におけるRB遊技状態用確率抽選テーブルを図6（7）に変えて、次のような確率抽選テーブルを使用しても良い。「役：RBグループ役 - 当選確率：16383 / 16384」、「役：ハズレ（なし） - 当選確率：1 / 16384」。

40

【0238】

ただし、BB遊技状態中におけるRB遊技状態（BB中RB持越状態）の場合は次の確率抽選テーブルを使用しても良い。「役：JACの小役 - 当選確率：16383 / 16384」、「役：ハズレ（なし） - 当選確率：1 / 16384」。ここでRBグループ役は

50

、R B 及び J A C の小役を示し、R B グループ役が確率抽選処理で当選と決定された場合は、R B 及び J A C の小役がそのゲームにおける内部当選役となる。その場合、停止用当選役は R B と J A C の小役が選択される。従って、そのゲームで遊技者が入賞させられる可能性がある役は、R B または J A C の小役のいずれかとなる。そのうちで J A C の小役を入賞させた場合、R B は持越役になるとともに B B 中 R B 持越状態になる。

【0239】

具体的には、B B 開始後の最初 (B B 開始 + 0) のゲームで、高い確率で R B が内部当選し、所定の位置でリールを停止させると、15枚の遊技メダルが払出されるとともに次回 (B B 開始 + 1、R B 開始 + 0) ゲームから R B 状態が開始される。遊技者が遊技メダルを1枚投入してゲームを開始すると、高い確率で R B 及び J A C の小役が内部当選し、J A C の小役が入賞させられる所定の位置でリールを停止させると、15枚の遊技メダルが払出されるとともに次回 (B B 開始 + 2、R B 開始 + 1) ゲームから B B 中 R B 持越状態となる。その次回 (B B 開始 + 2、R B 開始 + 1) ゲームでは、高い確率で J A C の小役が内部当選し、所定の位置でリールを停止させると15枚の遊技メダルが払出される。その後所定の R B 終了条件が成立すると、前述の B B 遊技状態中における R B 遊技状態を発生させる特定の開始条件が充足されるため、直ちに R B 遊技状態が発生する。

10

【0240】

このような構成にすると、一度 B B 遊技状態中における R B 遊技状態が発生すると、連続的に B B 遊技状態中における R B 遊技状態を発生させることができるようになる。ここで、B B 遊技状態中における R B 遊技状態中における R B 及び J A C の小役をグループ役としなかった場合は、R B が内部当選役として決定された単位遊技で、R B を入賞させてしまい、作動中の R B を最後まで行う前に新たな R B を作動させてしまうことになり、全体的な出球が少なくなり、遊技者に不満を与えてしまう場合がある。もし、遊技者が R B を外した場合は、そのゲームでは入賞が得られず、単位時間当たりの出球が下がり、ゲームが間延びしてしまうといったデメリットが出る場合がある。

20

【0241】

この例のように B B 遊技状態中における R B 遊技状態中における R B 及び J A C の小役を、グループ役とすることで、新たな遊技性を作ることができ、遊技者に新たな遊技性を提供することができる場合がある。ここで、B B 遊技状態中における R B 遊技状態の作動条件を、すでに作動している B B 遊技状態中における R B 遊技状態の終了と例示したが、これに限定されず、別途記載している B B 遊技状態中における R B 遊技状態の作動条件を適用しても良い。

30

【0242】

実施例では、C G 状態中及び S C G 状態中も、スイカの小役、ベルの小役、グループ役を内部当選役として決定するか否かの抽選を行っているが、これを行わなくても良い。すなわち、C G 状態中は、R B、S B、S C T、リプレイのうちの1又は複数の抽選を行うように構成し、S C G 状態中は、B B、R B、R B、S B、S C T、リプレイのうちの1又は複数の抽選を行うように構成しても良い。

【0243】

実施例では、滑りコマ数決定処理 S 2 2 で、最大滑りコマ数をセットするように構成しているが、これに限定されず、例えば、遊技者によるリール停止操作があった時点で所定の入賞ライン (例えばセンターライン 8 c) 上を通過している図柄位置と、その図柄位置に対応する滑りコマ数を予め定めた停止用テーブルを備え、遊技状態が C G 状態 (S C G 状態としても良い) である場合に、C G 状態用の特定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択するように構成しても良い。また、その停止用テーブルを選択するための停止用パラメータをリールの停止操作が許可されるよりも前に決定し、遊技者に報知しても良い。そうすることで、演出効果を高められる場合がある。

40

【0244】

遊技状態が C G 状態 (S C G 状態としても良い) であっても、全てのリールに対して、特定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択するように構成するよ

50

うに限定せず、特定のリール（例えば、左のリール 3 L のみ、第 1 停止操作されるリールのみ）が操作された場合に停止制御に使用するリールに対してだけ特定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択し、特定のリール以外のリールを停止制御する場合は特定のコマ数よりも多い所定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択するように構成しても良い。さらに、その特定のリールがどのリールであるかをリールの停止操作が許可されるよりも前に決定し、遊技者に報知しても良い。そうすることで、どのリールの操作が遊技者にとってシビア（正確）な操作が必要なのかを遊技者に知らせることができるなどの効果が期待できる場合がある。

【0245】

また、特定のリールをどのリールにするかは、遊技者が所定のリールの停止操作を行ってから決定しても良い。例えば、第 1 停止操作がなされた時点におけるその第 1 停止操作がなされたリールにおける所定の入賞ライン（例えばセンターライン 8 c）上を通過している図柄位置によって決定しても良い（例えば、第 1 停止操作がなされたリールが左のリール 3 L の場合、操作された時点でセンターライン 8 c 上の図柄が上チリであれば、左のリール 3 L を特定のリールとして適用するなど）し、複数のリールのうちの停止操作順序に基づいて決定しても良い（例えば、順押しの場合は左のリール 3 L を特定のリールとして適用し、逆押しの場合は、右リール及び中リールを特定のリールとして適用するなど）。このようにすることで、リール停止制御のバリエーションが拡がり、遊技性を向上させることができる場合がある。

【0246】

また、滑りコマ数決定処理 S 2 2 でリールの引き込み制御及び逃げる制御を行う場合の最大検索数を C G 状態（または S C G 状態）と C G 状態（及び S C G 状態）以外の遊技状態の場合とで異ならせても良い。例えば、C G 状態または S C G 状態で前述の特定のリールに対して、引き込み制御を行う場合は、特定のリールの操作がなされたリールにおける所定の入賞ライン（例えばセンターライン 8 c）上を通過している図柄位置から（最大検索数を 1 コマとした場合）1 コマ先に引き込みたい図柄があれば 1 コマ分リールを回転させてから停止させ、C G 状態及び S C G 以外では、停止操作がなされたリールにおける所定の入賞ライン（例えばセンターライン 8 c）上を通過している図柄位置から（最大検索数を 4 コマとした場合）4 コマ以内に引き込みたい図柄があればそのコマ数分リールを回転させてから停止させるようにしても良い。（例えば 3 コマ先に引き込みたい図柄があれば 3 コマ数分リールを回転させてから停止させるようにしても良い）。

【0247】

ここで、引き込みたい図柄は主には、入賞させることができる可能性のある役に対応する図柄を適用する場合が多い。例えば内部当選役がリプレイであり、あと 1 コマ引き込めばリール上段にリプレイ図柄が表示されるといった場合（図 2 の左のリール 3 L を例にすると、停止操作がなされた時点でセンターライン 8 c 上を図柄コード 2 0 の図柄が通過中の場合）には、1 コマ数分リールを回転させてからそのリールを停止させるようにしても良い（図 2 の左のリール 3 L の場合、図柄コード 1 8 がリール上段に停止表示される）。最大検索数が大きい方が、小さいよりも遊技者に有利となるので、その最大検索数が少なくなる特定のリール制御がどのリールであるかを前述の報知により遊技者に知らせること

【0248】

例えば、図 4 の上チリの小役などは左のリール 3 L にのみ上チリ図柄を停止表示させれば良いので、もし特定のリールは第 1 停止操作されるリール及び第 2 停止操作されるリールであるといった報知が全てのリールに関して停止操作される前に知らせられれば、遊技者が左のリール 3 L を第 3 停止操作するようにして、最大検索数が大きい引き込み制御により、それ程シビア（正確）なタイミングで左のリール 3 L を停止操作しなくても上チリ図柄を左のリール 3 L の有効ライン上に停止させられる場合がある。最大検索数が 4 コマの場合は図 2 の左のリール 3 L の図柄配列では、遊技者が左のリール 3 L を停止操作した時点でセンターライン 8 c 上を図柄コード 0 7 ~ 1 3 のいずれかの図柄が通過中の場合で

あれば、上チリ（図柄 9 6）を左のリール 3 L の有効ライン上に停止させられる。

【 0 2 4 9 】

他方、最大検索数が 4 コマの場合遊技者が左のリール 3 L を停止操作した時点でセンターライン 8 c 上を図柄コード 0 7 ~ 0 9 のいずれかの図柄が通過中の場合であれば、上チリ（図柄 9 6）を左のリール 3 L の有効ライン上に停止させられる。このように、特定のリールの報知は、遊技者の有利さをも左右させられ、興趣の向上を図ることができる場合がある。最大滑りコマ数は実施例では、C G 状態または S C G 状態では 1 を適用し、最大滑りコマ数は実施例では、C G 状態及び S C G 状態以外では 4 を適用しているが、これに限定されず、C G 状態または S C G 状態では 0 を適用するのが好適な場合がある。すなわちリールに表示された図柄が入賞ラインからズレた位置を通過している場合に、遊技者が、そのリールの停止操作を行なった場合に、入賞ラインに沿ってリールに表示された図柄が表示される位置まで、そのリールを回転させ停止させるようにしても良い。そうした場合には、遊技者の停止操作のみによってリールが停止することになり、遊技者の技術介入性と、遊技者に自分の力で停止させたといった満足感を向上させられる場合がある。

10

【 0 2 5 0 】

また、C G 状態、S C G 状態などでは、判定用当選役と一致しない役の入賞を許容するようにしている。前記遊技開始手段から出力された前記遊技開始指令信号を検出したことに基づいて所定の役を当選役（例えば、判定用当選役）として決定する当選役決定手段を備え、停止制御手段を、所定の遊技状態（例えば、C G 状態又は S C G 状態）においては、前記当選役（例えば、リプレイ）に基づかない入賞態様（例えば、ベル - ベル - ベル）を変動表示手段に停止表示させることが可能であり、且つ該変動表示手段に停止表示された入賞態様に対応する遊技価値（例えば、ベルの小役に対応した量の賞媒体の払出し）を遊技者に付与可能に構成し、所定の遊技状態以外の遊技状態（例えば、C G 状態及び S C G 状態）においては、前記当選役（例えば、ベルの小役）に基づいた入賞態様（例えば、ベル - ベル - ベル）のみを変動表示手段に停止表示させるように構成している。すなわち、所定の遊技状態においては、前記当選役（例えば、ハズレ）に基づかない入賞態様（例えば、ベル - ベル - ベル）を変動表示手段に停止表示させることが可能であり、所定の遊技状態以外の遊技状態においては、前記当選役がハズレの場合、ボーナス、小役、リプレイなどが入賞することはないように構成している。

20

【 0 2 5 1 】

また、C T 遊技状態中は、判定用当選役として S C T が決定されていないゲーム、又はその次のゲームから C G 状態などを発生させるように構成することもできる。また、B B 遊技状態中は、判定用当選役として S C T が決定されていないゲーム、又はその次のゲームから C G 状態などを発生させるように構成することもできる。

30

【 0 2 5 2 】

また、C T、S C T についても、B B 遊技状態中（B B 中）は、判定用当選役が R B を含んでいる場合にのみ（だけ）、R B に対応する図柄又は図柄組合せが揃って表示されないとしても R B 遊技状態を発生させるという構成にすることもできる。また、当選役に対応する役が判定用当選役であり、停止用当選役はあくまで停止制御のパラメータ（制御情報）とすることもできる。

40

【 0 2 5 3 】

また、実施例では、スタート操作（例えば、スタートレバー 6 の操作（遊技開始操作）など）に基づいて乱数を抽選し、確率抽選（当選役、内部当選役、停止用当選役などの決定）を行うようにしている。

【 0 2 5 4 】

また、所定の遊技状態の移行は、スタート操作前、確率抽選の前、又は入賞検索の後に限定されるものではなく、確率抽選とリール回転開始（回転処理）との間、所定のリールの停止操作から対応するリールなどが停止するまでの間、所定のリールが停止してから次のリールの停止操作があるまでの間に行うようにすることもできる。

【 0 2 5 5 】

50

また、実施例では、停止用当選役において小役についての振り分けを行うようにしているが、これに限られるものではない。例えば、停止用当選役が上チリの小役などの小役である場合について、停止用当選役を全ての小役とすることもできる。また、ボーナス、リプレイなどについても同様とすることができる。また、C G 状態或いはS C G 状態において、第3停止操作に対応するリールについて、引き込み制御（例えば、4コマの範囲内、或いは1コマの範囲内で引き込み制御）を行うこともできる。

【0256】

また、C G 状態、S C G 状態では、小役の抽選を行う（確率抽選テーブルに小役に当選となる乱数範囲を設ける）ようにしているが、これに限られるものではない。小役の抽選を行わずに、遊技者による停止ボタンFL, 7C, 7Rの操作タイミングのみに基づいて 10
リール3L, 3C, 3Rを停止制御することもできる。また、C G 状態、S C G 状態における確率抽選テーブルを、ハズレ（なし）、リプレイ、又はボーナスのいずれかに内部当選するように構成（小役に内部当選しないように構成）することもできる。

【0257】

BB遊技状態中又はRB遊技状態中のRB遊技状態、C G 状態の発生条件として、所定の条件を採用することもできる。所定の条件として、BB遊技状態が開始したこと、RB遊技状態が開始したこと、単位遊技が開始したこと（すなわち、各単位遊技がRB遊技状態或いはC G 状態になる）、所定回数の単位遊技が終了したこと、遊技状態（例えば、ステップS11における遊技状態監視処理の監視結果）が所定の遊技状態であること、単位遊技における所定の処理の結果が特定の結果になったこと、これらの2以上の組合せなど 20
を採用することもできる。

【0258】

ここで、所定の処理の結果として、ステップS12の確率抽選処理における当選役の決定において一又は複数の特定の役（例えば、SB、RB、SCT、ボーナス、リプレイ、小役など）のうちのいずれかの役が当選役として決定されるという結果、停止制御用パラメータ（例えば、ステップS13における停止用当選役についての決定結果、ステップS14における停止テーブル選択処理における選択結果などのリールの停止制御に使用されるパラメータ（例えば、停止用当選役など））が所定の値になるという結果、当選役（例えば、内部当選役、停止用当選役など）の決定に用いる所定の乱数抽選の結果（例えば、当選したか否可の結果など）、或いはその決定に用いない所定の乱数抽選の結果を採用す 30
ることもできる。

【0259】

また、上記所定の条件として、遊技履歴に関連する条件、遊技履歴に所定の遊技履歴（例えば、遊技結果）が含まれるという条件を採用することもできる。例えば、過去の単位遊技（例えば、前回の単位遊技、所定回数前の単位遊技、所定回数前までの複数の単位遊技など）における遊技状態、遊技結果、当選役（例えば、内部当選役など）、停止用当選役、判定用当選役、入賞役、停止図柄態様（例えば、表示窓4L, 4C, 4R内の図柄の停止態様など）などに基づいて、RB遊技状態或いはC G 状態を発生させることもできる。

【0260】

また、上記所定の条件として、単位遊技において所定のリールを停止表示させた場合に、所定のリール上に配置された所定の図柄が停止表示されること、単位遊技において複数のリールを停止表示させた場合に、所定の停止図柄態様が停止表示されることなどに基づいて、RB遊技状態或いはC G 状態を発生させることもできる。また、所定の遊技状態（例えば、RB遊技状態、C G 状態など）が終了した場合などに、RB遊技状態又はC G 状態を発生させることもできる。また、当選役が特定の当選役（例えば、特定の役）であり、該当選役に対応する停止図柄態様、又は該当選役に対応しない停止図柄態様が停止表示された場合に、RB遊技状態或いはC G 状態を発生させることもできる。

【0261】

また、遊技者による所定の遊技操作（例えば、特定の順番に従ったリールの停止操作、

10

20

30

40

50

スタートレバー 6 或いは停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作タイミングなど) が、特定の遊技操作である場合、遊技者により投入された遊技メダルの投入枚数 (例えば、投入数の累計など)、遊技者に払い出した遊技メダルの払出枚数 (例えば、払出枚数の累計など)、投入枚数 (例えば、累計) と払出枚数 (例えば、累計) とに基づく所定の演算結果 (例えば、払出枚数の累計から投入枚数の累計を減算した結果など) などが、特定の枚数を示す結果である場合、特定の演算結果である場合などに、R B 遊技状態或いは C G 状態を発生させることもできる。

【0262】

また、前述の所定の条件のうちの一又は複数の条件が成立した後で、前述の所定の条件のうちの一又は複数の条件が成立した場合、前述の所定の条件のうちの一又は複数の条件が所定回数成立した場合 (例えば、所定回数連続して成立した場合、連続する所定数の単位遊技で成立した場合など) などに、R B 遊技状態或いは C G 状態を発生させることもできる。また、上記条件を 2 以上組み合わせた条件を、所定の条件として採用することもできる。

【0263】

また、上述の条件は、B B 遊技状態或いは C T 遊技状態において成立する条件に限られず、B B 遊技状態或いは C T 遊技状態が発生する前に成立する条件、前回の B B 遊技状態或いは C T 遊技状態において成立する条件、前回の B B 遊技状態或いは C T 遊技状態が終了してから今回の B B 遊技状態中或いは C T 遊技状態中にわたる単位遊技で成立する条件などを採用することもできる。すなわち、現在又は過去の遊技履歴に関連して所定の条件が成立したか否かを判定するようにすることもできる。

【0264】

また、単位遊技における R B 遊技状態、又は C G 状態の発生のタイミング (例えば、発生時期) は、実施例のタイミングに限られるものではない。例えば、遊技者による遊技メダルの投入が検出される前のタイミング、遊技メダルの投入が検出されてから遊技者による遊技開始操作が検出されるまでの間のタイミング、遊技開始操作が検出されてからリールに対する回転開始制御を行う前のタイミング、リールに対する回転開始制御を行ってから遊技者による所定のリールの停止操作が検出されるまでの間のタイミング、遊技者による所定のリールの停止操作が検出されてから所定のリールが停止するまでの間のタイミング、全てのリールが停止してから賞媒体 (例えば、メダルなど) の払出しが終了するまでの間のタイミング、前回の単位遊技における賞媒体の払出しが完了してから、次に遊技メダルの投入が検出するまでの間のタイミングなど、任意のタイミングを採用することができる。

【0265】

また、ステップ S 1 2 の確率抽選処理で当選役をリプレイとして決定する確率の変更 (例えば、高確率再遊技状態への移行)、B B 遊技状態、R B 遊技状態、C T 遊技状態の開始、又は終了の条件として、前述の B B 遊技状態中或いは C T 遊技状態中における R B 遊技状態、C G 状態の発生の条件 (所定の条件) を適用することもできる。

【0266】

更に、本実施例のような遊技機 1 の他、パチンコ遊技機、パチロット等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述の遊技機 1 での動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、C D - R O M、F D (フレキシブルディスク)、その他任意の記録媒体を利用できる。

【図面の簡単な説明】

【0267】

【図 1】外観を示す斜視図である。

【図 2】リール上に配列された図柄の例を示す図である。

【図 3】各遊技状態の発生条件、移行条件及び移行先遊技状態を示す図である。

【図 4】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。

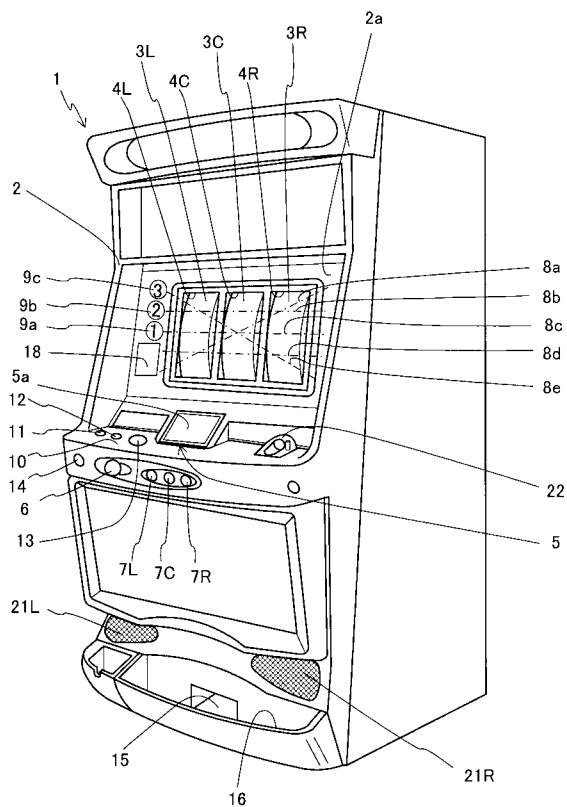
- 【図 5】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。
 【図 6】確率抽選テーブルを示す図である。
 【図 7】確率抽選テーブルを示す図である。
 【図 8】確率抽選テーブルを示す図である。
 【図 9】確率抽選テーブルを示す図である。
 【図 10】停止用当選役選択テーブルを示す図である。
 【図 11】電気回路の構成を示すブロック図である。
 【図 12】主制御回路のメインフローチャートである。
 【図 13】図 12 に続くフローチャートである。
 【図 14】図 13 に続くフローチャートである。
 【図 15】滑りコマ数決定処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【 0 2 6 8 】

- 1 遊技機
 2 キャビネット
 3 L , 3 C , 3 R リール
 6 スタートレバー
 7 L , 7 C , 7 R 停止ボタン
 3 0 マイクロコンピュータ
 3 1 C P U
 3 2 R O M
 3 3 R A M
 7 1 主制御回路
 7 2 副制御回路

【図 1】



【図 2】

左のリール用	中央のリール用	右のリール用	
00	00	00	
01	01	01	91
02	02	02	
03	03	03	
04	04	04	
05	05	05	93
06	06	06	
07	07	07	
08	08	08	
09	09	09	
10	10	10	
11	11	11	94
12	12	12	
13	13	13	92
14	14	14	
15	15	15	95
16	16	16	
17	17	17	
18	18	18	
19	19	19	
20	20	20	

【 図 4 】

各遊技状態の発生条件、移行条件、及び移行先遊技状態

遊技状態	発生条件		移行条件	移行先遊技状態
BB遊技状態	BB入賞	獲得枚数が所定枚数(例えば361枚)以上	移行先遊技状態	一般遊技状態
CT遊技状態	CT入賞	獲得枚数が所定枚数(例えば254枚)以上 RB1に内部当選 SB1に内部当選	一般遊技状態 一般遊技状態 一般遊技状態	一般遊技状態
一般遊技状態中におけるRB遊技状態	RB入賞	所定回数(例えば12回)のゲーム終了 所定回数(例えば8回)の入賞	一般遊技状態 一般遊技状態	一般遊技状態
持続状態 (BB中RB持続状態)	BB内部当選 RB内部当選 SCG及びCG状態中におけるRB内部当選	BB入賞 RB入賞	BB遊技状態 RB遊技状態	RB遊技状態
	CT内部当選	CT入賞	CT遊技状態	CT遊技状態
	BB遊技状態中におけるRB内部当選	BB遊技状態終了 BB遊技状態中におけるRB遊技状態開始	BB遊技状態 RB遊技状態	RB遊技状態
	一般遊技状態中におけるSCT入賞	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	一般遊技状態	一般遊技状態
SCG状態	CG状態中におけるRB内部当選	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	持続状態	持続状態
	CG状態中におけるSB内部当選	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	一般遊技状態	一般遊技状態
SB遊技状態	SB入賞	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	一般遊技状態	一般遊技状態
BB一般遊技状態	BB入賞	BB遊技状態終了 BB遊技状態中におけるRB遊技状態開始	一般遊技状態 RB遊技状態	RB遊技状態
	BB遊技状態中におけるRB遊技状態終了	BB遊技状態中におけるRB遊技状態開始	一般遊技状態 RB遊技状態	RB遊技状態
	BB遊技状態中における特定の条件成立	所定回数(例えば12回)のゲーム終了 所定回数(例えば8回)の入賞 BB遊技状態終了	BB一般遊技状態 一般遊技状態 BB一般遊技状態	BB一般遊技状態
BB遊技状態中におけるRB遊技状態	BB遊技状態中におけるRB入賞	所定回数(例えば12回)のゲーム終了 所定回数(例えば8回)の入賞	一般遊技状態 BB一般遊技状態	BB一般遊技状態
	CT入賞	BB遊技状態終了 CT遊技状態中におけるCG状態開始	一般遊技状態 一般遊技状態	CG状態
CT一般遊技状態	CT遊技状態中におけるCG状態終了	CT遊技状態終了 CT遊技状態中におけるCG状態開始	一般遊技状態 CG状態	CG状態
	CT遊技状態中における特定の条件成立	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	CT一般遊技状態 一般遊技状態	CT一般遊技状態
CG状態	CT遊技状態中におけるSCT入賞	所定回数(例えば1回)のゲーム終了	一般遊技状態	一般遊技状態

(1) 役と図柄組合せと払出枚数

役	一般遊技状態、持越状態	ＣＴ一般遊技状態	ＣＧ状態 ＳＣＧ状態
ＢＢ	赤 7 - 赤 7 1 5 枚	—	—
ＣＴ	白 7 - 白 7 - 白 7 1 5 枚	—	—
ＲＢ	赤 7 - 赤 7 - 白 7 1 5 枚	—	赤 7 - 赤 7 - 白 7 1 5 枚
ＳＢ	ベル - ベル - Replay 3 枚	—	ベル - ベル - Replay 3 枚
ＳＣＴ	Replay - Replay - ベル 1 5 枚	Replay - Replay - ベル 1 5 枚	Replay - Replay - ベル 1 5 枚
リプレイ	Replay - Replay - Replay 0 枚	Replay - Replay - Replay 0 枚	Replay - Replay - Replay 0 枚
スイカの小役	スイカ - スイカ - スイカ 6 枚	スイカ - スイカ - スイカ 6 枚	スイカ - スイカ - スイカ 6 枚
ベルの小役	ベル - ベル - ベル 1 0 枚	ベル - ベル - ベル 1 0 枚	ベル - ベル - ベル 1 0 枚
上チリ <small>の</small> 小役	上チリ - any - any 1 枚	上チリ - any - any 1 枚	上チリ - any - any 1 枚
下チリ <small>の</small> 小役	下チリ - any - any 7 枚	下チリ - any - any 7 枚	下チリ - any - any 7 枚
ＪＡＣの小役	—	—	—

【 図 6 】

(1) 一般遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
BB	0 ~ 29	30 / 16384
CT	30 ~ 59	30 / 16384
RB	60 ~ 119	60 / 16384
SB	120 ~ 179	60 / 16384
SCT	180 ~ 239	60 / 16384
リプレイ	240 ~ 2484	2245 / 16384
スイカの小役	2485 ~ 2584	100 / 16384
ベルの小役	2585 ~ 4584	2000 / 16384
グループ役	4585 ~ 4784	200 / 16384
ハズレ(なし)	4785 ~ 16383	11599 / 16384

(2) C T遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
R B	0 ~ 59	60 / 16384
S B	60 ~ 119	60 / 16384
S C T	120 ~ 179	60 / 16384
リプレイ	180 ~ 14082	13903 / 16384
スイカの小役	14083 ~ 14182	100 / 16384
ベルの小役	14183 ~ 16182	2000 / 16384
グループ役	16183 ~ 16382	200 / 16384
ハズレ(なし)	16383	1 / 16384

(2) 役と図柄組合せと払出枚数

役	BB一般遊技状態	RB遊技状態	SB遊技状態
BB	—	—	赤7-赤7-赤7 15枚
CT	—	—	白7-白7-白7 15枚
RB	赤7-赤7-白7 15枚	赤7-赤7-白7 15枚	赤7-赤7-白7 15枚
SB	—	—	ベル-ベル-Replay 3枚
SCT	—	—	Replay-Replay-ベル 15枚
リプレイ	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚
スイカの小役	スイカ-スイカ-スイカ 6枚	—	—
ベルの小役	ベル-ベル-ベル 10枚	—	—
上チリ <small>の</small> 小役	上チリ-any-any 1枚	—	—
下チリ <small>の</small> 小役	下チリ-any-any 7枚	—	—
JACの小役	—	ベル-Replay-ベル 15枚	ベル-Replay-ベル 15枚

【図 7】

(3) SCG状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
BB	0 ~ 29	30 / 16384
CT	30 ~ 59	30 / 16384
RB	60 ~ 119	60 / 16384
SB	120 ~ 179	60 / 16384
SCT	180 ~ 239	60 / 16384
リプレイ	240 ~ 14082	13843 / 16384
スイカの小役	14083 ~ 14182	100 / 16384
ベルの小役	14183 ~ 16182	2000 / 16384
グループ役	16183 ~ 16382	200 / 16384
ハズレ (なし)	16383	1 / 16384

(4) 一般遊技状態におけるRB遊技状態用確率抽選テーブル

(乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
リプレイ	0 ~ 4489	4490 / 16384
JACの小役	4490 ~ 16382	11893 / 16384
ハズレ (なし)	16383	1 / 16384

【図 8】

(5) BB一般遊技状態用確率抽選テーブルA (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
RB	0 ~ 2047	2048 / 16384
リプレイ	2048 ~ 4293	2246 / 16384
スイカの小役	4294 ~ 4393	100 / 16384
ベルの小役	4394 ~ 6393	2000 / 16384
グループ役	6394 ~ 6593	200 / 16384
ハズレ (なし)	6594 ~ 16383	9790 / 16384

(6) BB一般遊技状態用確率抽選テーブルB (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
RB	0 ~ 2047	2048 / 16384
リプレイ	2048 ~ 6537	4490 / 16384
スイカの小役	6538 ~ 6637	100 / 16384
ベルの小役	6638 ~ 8637	2000 / 16384
グループ役	8638 ~ 8837	200 / 16384
ハズレ (なし)	8838 ~ 16383	7546 / 16384

【図 9】

(7) 持越状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
リプレイ	0 ~ 2249	2250 / 16384
スイカの小役	2250 ~ 2349	100 / 16384
ベルの小役	2350 ~ 4349	2000 / 16384
グループ役	4350 ~ 4549	200 / 16384
ハズレ (なし)	4550 ~ 16383	11834 / 16384

(8) BB遊技状態におけるRB遊技状態用確率抽選テーブル

(乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
RB	0 ~ 2047	2048 / 16384
リプレイ	2048 ~ 6537	4490 / 16384
JACの小役	6538 ~ 16382	9845 / 16384
ハズレ (なし)	16383	1 / 16384

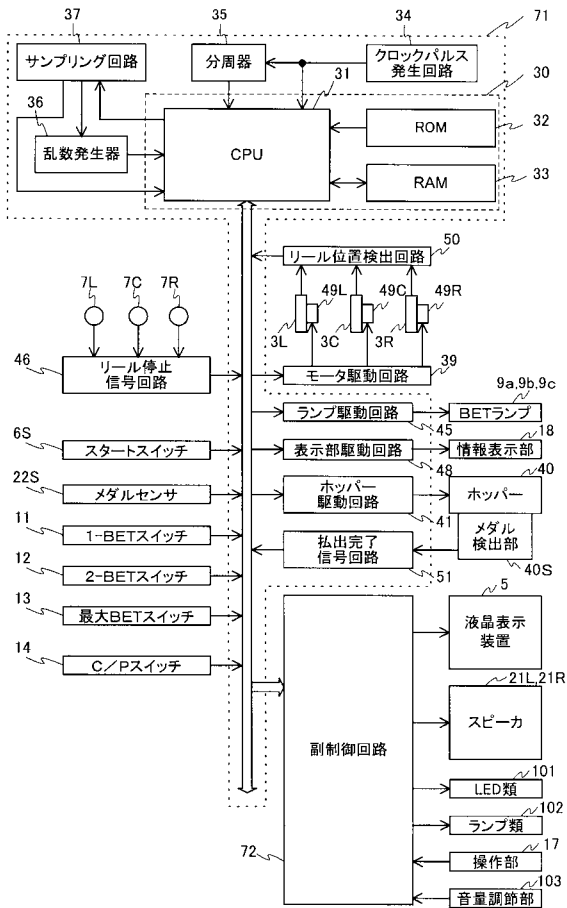
(9) SB遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
BB	0 ~ 29	30 / 16384
CT	30 ~ 59	30 / 16384
RB	60 ~ 119	60 / 16384
SB	120 ~ 179	60 / 16384
SCT	180 ~ 239	60 / 16384
リプレイ	240 ~ 2484	2245 / 16384
JACの小役	2485 ~ 16382	13898 / 16384
ハズレ (なし)	16383	1 / 16384

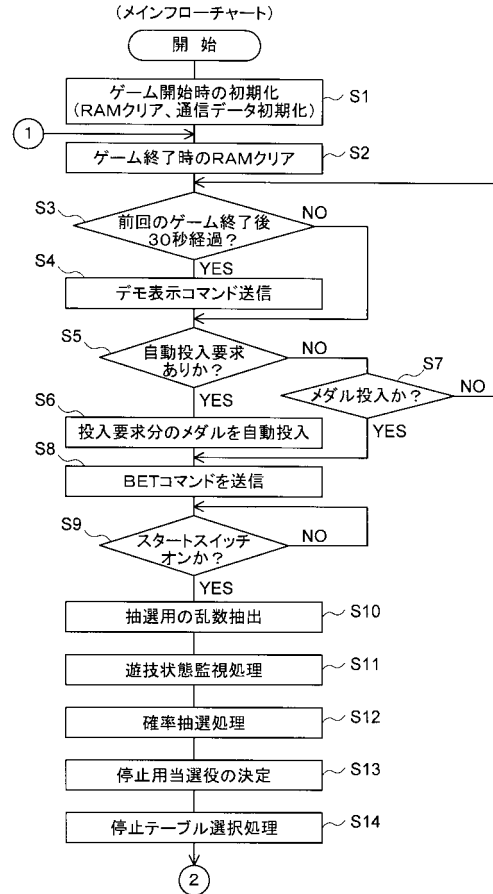
【図 10】

停止用当選役選択テーブル(乱数抽出範囲：0～127)														
内部当選役	遊技状態												停止用当選役	
	一般遊技状態	継続状態	CT 一般遊技状態	CT1中 CG状態	CT2中 CG状態	SCG状態	BB 一般遊技状態	RB 遊技状態	SB 遊技状態					
BB	128	—	—	—	—	16	—	—	128				BB	
	0	—	—	—	—	—	—	—	0				BBと全ての小役	
CT	128	—	—	—	—	16	—	—	128				CT	
	0	—	—	—	—	—	—	—	0				CTと全ての小役	
RB	128	—	—	—	—	16	128	16	128				RB	
	0	—	—	—	—	—	0	0	0				RBと全ての小役	
SB	128	—	—	—	—	120	—	—	128				SB	
	0	—	—	—	—	8	—	—	0				SBと全ての小役	
SCT	128	—	128	128	128	16	—	—	16				SCT	
	0	—	0	0	0	112	—	—	112				全ての小役	
リプレイ	128	128	128	20	20	128	128	128	128				リプレイ	
	0	0	0	108	108	0	0	0	0				全ての小役	
スイカの小役	128	128	128	0	0	0	128	—	—				スイカの小役	
	0	0	0	128	128	128	0	—	—				全ての小役	
ベルの小役	128	128	128	0	0	128	0	—	—				ベルの小役	
	0	0	0	128	128	128	0	—	—				全ての小役	
グループ役	1	1	1	1	125	0	1	—	—				上サリの小役	
	1	1	1	1	1	0	1	—	—				下サリの小役	
JACの小役	126	126	126	125	1	0	128	—	—				デカサリの小役	
	0	0	0	1	1	128	0	—	—				全ての小役	
なし(ハズレ)	—	—	—	—	—	—	—	—	128				JACの小役	
	0	128	0	0	0	0	0	0	0				継続役	
	128	0	128	0	0	0	128	128	128				なし(ハズレ)	
	0	0	0	128	128	128	0	0	0				全ての小役	

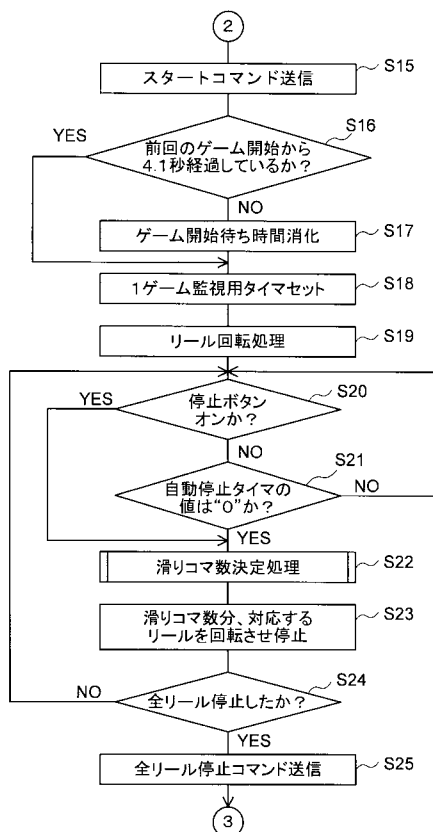
【図 1 1】



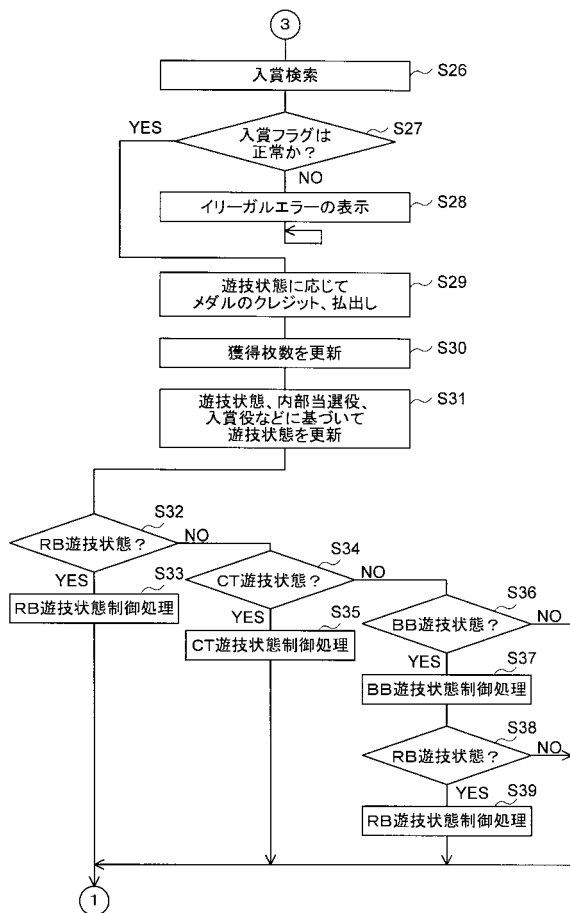
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】

